●平成11年10月1日発行(毎月1回1日発行)　●第1巻 第4号 通巻4号

N64でもGBでも!!『ゼルダの伝説』待望の新作

Monthly ファミ通64+(プラス)［1999.10 8/21発売号］

# ファミ通64+
ロク ヨン プラス

1999.10

42ページ付録付き特別定価 550円

任天堂全面協力

巻頭インタビュー 20世紀中の発売は? キャベツ、MOTHER3 糸井重里

特集 NINTENDO スペースワールド99 出展81タイトルすべて見せます!!

徹底解析

格闘伝承 〜F・CUP MANIAX〜

実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー

ファイアーエムブレム トラキア776

オウガバトル64

電車でGO!64

ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II

新作ゲーム徹底紹介

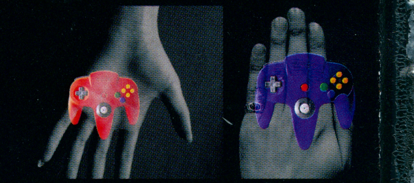
別冊付録最終版 マリオゴルフ64 コースガイドブック③

なるほどの重箱インタビューをプラス マリオゴルフGB

ファミ通一族の陰謀99 真夏の夜のひとり

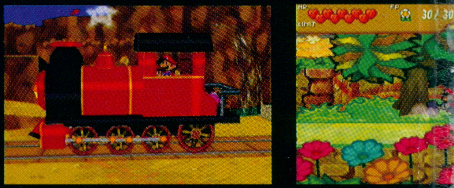
秋・冬の注目タイトルをまとめてスクープ

SUSUMU MATSUSHITA COMPANY ©1999 Nintendo ©1999 Nintendo / CAMELOT ©1999 Nintendo ©1999 QUEST Illustration by 加藤俊章 ©1996, 1999 Nintendo ©1999 INTELLIGENT SYSTEMS ©TAITO CORP.1996,1999 ALL RIGHTS RESERVED ©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA ©1999 Imagineer Co.,Ltd ©1999 Genki Co.,Ltd ©1999 Opus Corp.

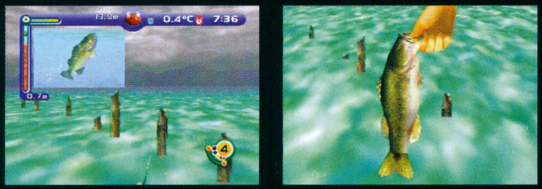


PERFECT DARK*

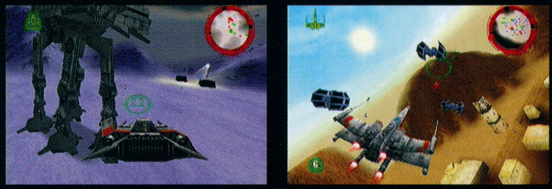
# Touch me!



スーパーマリオRPG2*



糸井重里のバス釣りNO.1・決定版

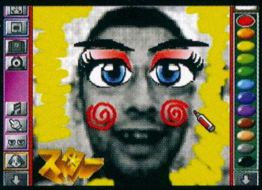


スター•ウオーズ 出撃！ローグ中隊

ミニレーサーズ*

DONKEY KONG 64

エキサイ

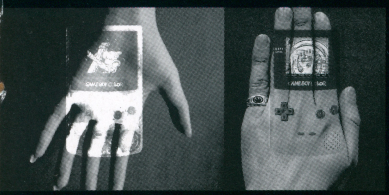


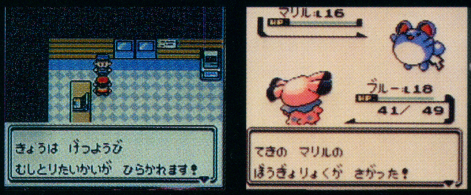
ペイントスタジオ

タレントスタジオ

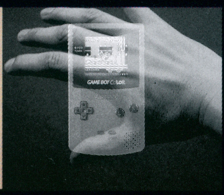
SimCity64

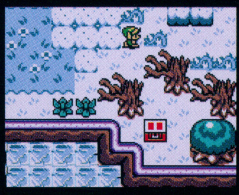
F-ZERO X エクスパンションキット*






ポケットモンスター金・銀





ゼルダの伝説 不思議な木の実*

© 1995-1999 Nintendo/Creatures /GAME FREAK
© 1999 Nintendo. Game by Rare.
© 1999 HAL Laboratory,Inc./Nintendo
© 1999 Nintendo. Game by INTELLIGENT SYSTEMS.
© 1999 Nintendo/HAL Laboratory,Inc./Shigesato Itoi
TM & ©1999 Rare Rareware Logo is a trademark of Rare
© Lucusfilm Ltd. &TM. All right reserved. Used under authorization.
©1998 Electronic Arts. All rights reserved. Licensed by Electronic Arts.
Portions ©1999 Nintendo/Hal Laboratory,Inc.
Simcity is a trademark or registered trademark of Electronic Arts in the U.S.and/or other countries.
©1999 Nintendo. Game developed by LeftField.
© 1999 Nintendo

＊は仮称です。

JET FORCE GEMINI*
星のカービィ64*
MOTHER 3　豚王の最期
ク 64*
ゼルダの伝説外伝*
64DD
NINTENDO64
GAME BOY COLOR
世紀末のNINTENDOが見える。
NINTENDO
SPACE WORLD '99
千葉・幕張メッセ
入場無料
8/27 28 29
Fri. Sat. Sun.
◎3日間ユーザーズデイ！お気軽にお越しください。
任天堂株式会社　本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
Nintendo homepage http://www.nintendo.co.jp/

TAITO
それは、かわいいペットショップの物語。
ほかく
たいかい
いくせい
くすり
ほかく 1 捕獲
いくせい 2 育成
たいかい 3 大会
くすり 4 薬
ちかづく
えさ
なかま
はなす
かんさつ
アイテム
あと20M
コマンドを せんたくしてください
ほめる
しつける
あそぶ
やすみ
ぐあい
アイテム
コマンドを せんたくしてください
はい
いいえ
くすりを つくりますか？
登場するペットは全部で約38種類。
牧場でかわいいペットをたくさん育てよう。
育てたペットをいろいろな大会で優勝させよう。
ペットが病気になったら、薬草を混ぜ合わせて薬を作ろう。
ペット育成 RPG
かわいいペットショップ物語
9/23
発売予定
￥3,980税別
Nintendo GAME BOY COLOR ■ゲームボーイは任天堂の登録商標です。©1999 COCONUTS JAPAN ENTERTAIMENT CO.,LTD.
CESA PRESENTS
1999 AUTUMN
TOKYO GAME SHOW
東京ゲームショウ'99秋
会　場：幕張メッセ（日本コンベンションセンター）展示ホール1〜8
開催日時：9月18日(土)10:00〜18:00・19日(日)10:00〜17:00
※9月18日が登校日にあたる高・中・小学生の生徒・児童は14:00からの入場となります。
主催：社団法人コンピュータエンターテインメントソフトウェア協会（CESA）後援：通商産業省
主要プレイガイド、コンビニで
前売券好評発売中
●前売券：一般　1,000円
●当日券：一般　1,200円
一般＝中学生以上（小学生以下入場無料）
お問い合わせ：東京ゲームショウ インフォメーションセンター TEL.03-5512-3154

TAITO
NINTENDO64
画面が超きれい!
運転席から見える景色がリアル。まるで本物の電車を運転しているような気分だ!
なれないうちは「練習コース」!
持ち時間が999秒もある「練習コース」。999秒あれば、はじめて運転する人でも安心して運転できる。
マイクにむかって声をだせ!
「出発進行!」などマイクを使って声をだせば、ボーナスがゲットできる!
専用コントローラも発売!
「電車でGO!64」専用のコントローラも発売。これさえあれば、ますます運転士気分!
電車でGO!64コントローラ ¥5,800(税別)
路線と車両が大幅増加
アーケードで人気の「3000番台」の路線も加わって7路線、16区間が運転可能。
東北路線
関西路線
北陸路線
関東路線
E3系こまち
701系
701系5000番台
201系
207系
221系
223系1000番台
秋田新幹線
奥羽本線
田沢湖線
東海道線
HK100系
485系3000番台
485系
681系はくたか
209系
205系
ほくほく線
京浜東北線
山手線
電車でGO!64
NOW ON SALE ¥6,800 [税別]
電車でGO!64(NINTENDO64VRS[音声認識システム]付き)¥9,800(税別)
タイトーホームページ http://www.taito.co.jp/
※音声認識システムには「NINTENDO64専用マイク」が必要です。「専用コントローラ」は別売です。「専用コントローラ」「専用マイク」を使わなくてもプレイすることは可能です。
©TAITO CORP.1996,1999

# 夜光虫 II

## 殺人航路

あれから四年・・・
再び航路で何かが起きる。

平成十一年十月発売予定
ゲームボーイカラー専用ソフト
夜光虫GB同時発売

Athena
株式会社アテナ
〒160-0002 東京都新宿区坂町28-6 坂町Mビル3F
TEL 03-5379-4288（平日:月～水、14:00～17:00）
ホームページアドレス http://www.athena-game.co.jp
©Athena 1999

テキストアドベンチャーゲーム
GAME BOY COLOR
NINTENDO64

ゲームボーイ は任天堂の登録商標です。
および NINTENDO64 は任天堂の商標です。

# CONTENTS

**ファミ通64+**

アスキー
1999年8月21日発売
特別定価 550円(税込み)

©ASCII 1999


■特集■
**NINTENDO SPACE WORLD '99……16**
2年ぶりの祭典！ 任天堂スペースワールド先取り情報満載!

■巻頭クロストーク ～あそぶのうみそ■
**糸井重里……10**
マザーの生みの親、糸井重里氏が考える"あそび"とは。そしてマザー3、キャベツの行方は?

■最新ゲーム徹底紹介■
**ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II……28**
ドラクエの秘密をたっぷり紹介するぞ!!

■COMING UP NEXT……32
スーパーロボット大戦64/スーパーロボット大戦リンクバトラー/バイオハザード2/ポケットモンスター金・銀/スター・ウォーズ 出撃! ローグ中隊/ぐるぐるガラクターズ/エクストリームG2……ほか

■N64ゲーム徹底解析■
オウガバトル64 Person of Lordly Caliber……54
実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2……70
電車でGO! 64……78
格闘伝承 ～F-CUP MANIAX～……86

■NPゲーム徹底解析■
ファイアーエムブレム トラキア776……114

■GBゲーム徹底解析■
マリオゴルフGB……100

■MONTHLY SOFT FILE 7月8日～8月13日の間に発売された全ソフトを紹介……146

■ニンテンドウパワープレイングマニュアル 『はじまりの森』と『平成 新・鬼ヶ島』を紹介!……48

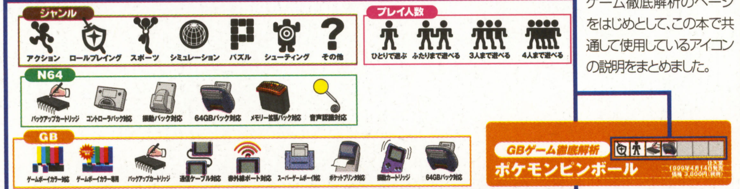
●HOBBY ENGINE フィンガーボード/ドコモのiモード/駄菓子のヒミツ……92
●21世紀のおもちゃ……96
●ステーショナリー・ショーケース……98
●巨人のドシン……124
●ポケモン☆シェルター……126
●パワスポ……130
●トライフォースタイムス……132
●WIZでござるよニンともカンとも……134
●64++ ウェーブレース64……136
●GB++ スーパーブラックバスポケット3……140
●読者ページ……142
●ゲームのハテナ……144
●読者プレゼント……145
●次号予告……162

■別冊付録■
**マリオゴルフ64 コースガイドブック③** テレサバレーとマリオスターを攻略


※今月号のプロダクトPはお休みします。

PRESENT see P.145 このマークは読者プレゼントのマークです。応募方法はプレゼントのページにあります。

## アイコンの見方




ゲーム徹底解析のページをはじめとして、この本で共通して使用しているアイコンの説明をまとめました。

※本誌に掲載した商品の価格は、とくに断わりのないかぎりすべて税別です。

P10

P16

P28

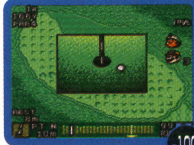
P36

P37

P54

P70

P86


P100

P114

ファミ通64+10月号
COVER
キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
デザイン／村田順一


発行所 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
●03-5353-8111（大代表）

発行/株式会社アスキー

©アスキー1999 本誌記事の無断転載を禁じます。

Nintendo powered by ファミ通

## GAME INDEX


### NINTENDO64

| | |
|---|---|
| ウェーブレース64 | 136 |
| エクストリームG2 | 40 |
| オウガバトル64 Person of Lordly Caliber | 54 |
| 格闘伝承 | 86 |
| 巨人のドシン | 124 |
| 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2 | 70,147 |
| 実況パワフルプロ野球6 | 130 |
| シャドウゲイト64 | 149 |
| スーパーロボット対戦64 | 34 |
| スター・ウォーズ 出撃！ ローグ中隊 | 38 |
| ゼルダの伝説 時のオカリナ | 132 |
| 電車でGO! 64 | 78,147 |
| バイオハザード 2 | 36 |
| HYBRID HEAVEN | 148 |
| V-RALLY EDITION99 | 45 |
| 夜光虫II～殺人航路～ | 41 |
| Rally'99 | 149 |
| LODE RUNNER 3-D | 148 |

### GAME BOY

| | |
|---|---|
| アザーライフアザードリームスGB | 156 |
| ゲームボーイ ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ | 28 |
| Get'虫倶楽部 みんなの昆虫大図鑑 | 159 |
| 語楽王TANGO! | 46 |
| 昆虫博士2 | 153 |
| 三國志 ゲームボーイ版2 | 155 |
| Jリーグエキサイトステージ GB | 158 |
| ジェムジェムモンスター | 155 |
| 次世代ベーゴマバトル ベイブレード | 154 |
| ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～ | 46 |
| シャドウゲイトリターン | 159 |
| スパイ アンド スパイ | 153 |
| それいけ! アンパンマン ふしぎなニコニコアルバム | 47 |
| チョロQ ハイパーカスタマブルGB | 156 |
| 釣り先生2 | 154 |
| ドラえもん あるけあるけラビリンス | 150 |
| ファンク・ザ・9ボール | 47 |
| 無頼戦士カラー | 152 |
| V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION | 45 |
| 牧場物語GB2 | 157 |
| ポケットファミリーGB2 | 157 |
| ポケットルアーボーイ | 152 |
| マリオゴルフGB | 100,158 |
| メダロット2 カブトバージョン | 151 |
| メダロット2 クワガタバージョン | 151 |
| 遊戯王 デュエルモンスターズII闇界決闘記 | 150 |

### NINTENDO POWER

| | |
|---|---|
| コラムス | 160 |
| はじまりの森 | 48 |
| ピクロスNP Vol.3 | 160 |
| 平成 新・鬼ヶ島 前編/後編 | 50 |

# ファミ通一族の陰謀'99

ファミ通グループが総力をあげて、読者のみんなにオリジナルグッズをお届けする『ファミ通一族の陰謀』。今年の夏はストラップをプレゼント！ ストラップは、なんと暗いところで反射する新素材を使用。立体マスコットとゲームタイトルタグは取り外せるから、自分だけの組み合わせでキメルなんてこともできるぞ。さらにゲームやキャラクターにあわせた着メロデータのついた台紙まで付くとなれば、これはもう手に入れるしかない、でしょ？

**このセットをゲットしよう!!**

- ○立体マスコット
- ○ゲームタイトルタグ
- ○新素材ストラップ
- ○着メロデータつきの台紙

**新素材ストラップ!!着メロデータつき!**

着メロデータ対応機種

- ●DoCoMo　P207、P501i、D207
- ●IDO　531G、C105P、529G、526G
- ●J-Phone　J-P01、J-D01
- ●Tu-Ka　TH091、TH181、TH18S、TH48S、TH471、THZ43

5 DEWPRISM（デュープリズム）
（スクウェア）

6 Dance Dance Revolution 2nd ReMIX
（コナミ）

11 せがれいじり
（エニックス）

12 ワンダースワン
（バンダイ）

## 申し込み用紙

| | |
|---|---|
| ご住所 | □□□-□□□□ 都道 府県 |
| 保護者のお名前 | |
| フリガナ / ご本人のお名前 | 　　保護者の印鑑　印 |
| 電話番号 | (　　　　)　　　－ |

**希望する携帯ストラップの番号にひとつだけ○マルをつけてください。**

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 |
| 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | |

▲ふたつ以上に○マルをつけた場合、事務局で選ばさせていただきます。また、どこにも○マルをつけていない場合、お送りするのは15番のストラップ【松下進先生のファミ通キャラクター（Necky）】になります。詳しくは応募の注意をご参照ください。

キリトリセン

**アンケート**

| | |
|---|---|
| ①性別　男・女 | ②生年月日　19　年　月　日 |
| ③学年または職業 | 年生　職業 |
| ④最近買ったゲームソフト | (　　　)(　　　) |
| ⑤欲しいゲームソフト | (　　　)(　　　) |
| ⑥趣　味 | (　　　)(　　　) |
| ⑦好きなゲームジャンルに○をしてください。 | (a)アクション (b)シューティング (c)RPG (d)パズル (e)スポーツ (f)アドベンチャー (g)シミュレーション (h)その他（　　） |
| ⑧持っているハードに○をしてください。 | (a)プレイステーション (b)サターン (c)ニンテンドウ64 (d)スーパーファミコン (e)ネオジオ (f)ドリームキャスト (g)ゲームボーイ (h)ポケットステーション (i)ワンダースワン (j)ネオジオポケット (k)パソコン/Windows (l)パソコン/Mac (m)その他（　　） |
| ⑨欲しいハードに○をしてください。 | (a)プレイステーション (b)サターン (c)ニンテンドウ64 (d)スーパーファミコン (e)ネオジオ (f)ドリームキャスト (g)ゲームボーイ (h)ポケットステーション (i)ワンダースワン (j)ネオジオポケット (k)PS次世代機 (l)任天堂次世代機 (m)パソコン/Windows (n)パソコン/Mac (o)その他（　　） |
| ⑩ゲーム以外でよく買うもの | |

▲ご記入の内容により、弊社より商品・サービスに関するご案内をお送りさせていただく場合があります。

**ファミ通一族の陰謀99 真夏の夜のひも**　ファミ通64+ 10月号

## 《応募のキマリ》

1. まず、80円切手と850円分の未使用切手を用意しよう。（850円分の切手は貼らないこと。）
2. 左の申し込み用紙をきれいに切り取る。（コピー不可）
3. 申し込み用紙のそれぞれの欄に必要事項を記入。未成年者は、保護者の名前も記入して印鑑を押してもらおう。
4. キミの欲しい携帯ストラップの番号にマルを付ける。580円切手を貼った封筒に、申し込み用紙と850円分の切手を同封して9ページの宛先まで送ろう。封筒の裏にもキミの住所と氏名、携帯ストラップの希望番号を忘れずに記入するのだ。

→→→→→→→→→→→→→→→→→ストラップがキミの手に!!!

## 《『ファミ通一族の陰謀99』対象号》

下記の各誌についている応募用紙を使って、応募しよう。

●ファミ通64+…10月号（8/21売）●週刊ファミ通…9/3号（8/20売）、9/10号（8/27売）●月刊ファミ通Bros.…10月号（8/30売）●ファミ通PS…9/10号（8/27売）●ファミ通Wave…10月号（9/16売）●ファミ通DC…10月号（8/30売）

# 真夏の夜のひも

## 応募者全員に携帯ストラップをサービス！

1 マリオゴルフ64
（任天堂）

2 みんなのGOLF2
（ソニー・コンピュータエンタテインメント）

3 シェンムー ～莎木～
（セガ・エンタープライゼス）

4 バイオハザードシリーズ
（カプコン）

7 ソウルキャリバー
（ナムコ）

8 ガレリアンズ
（アスキー）

9 THE KING OF FIGHTERS DREAM MATCH 1999
（SNK）

10 ペルソナ2 罪
（アトラス）

13 ジバクくん
（柴田亜美先生）

14 天からトルテ！
（近藤るるる先生）

15 松下進先生のファミ通キャラクター（Necky）
（松下進先生）

全15種類！
お好きなものを
お好きなだけ
どうぞ

©1999 Nintendo/CAMELOT ©1999 Sony Computer Entertainment Inc. ©SEGA ENTERPRISES, LTD., 1999 ©CAPCOM CO,. LTD.1996,1997,1999 ALL RIGHTS RESERVED. ©スクウェア ©1998 1999 KONAMI&KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT ©1998 1999 NAMCO LTD. ©1999 ASCII Corp./POLYGON MAGIC, INC./CHINFA KANG/SHO_U TAJIMA ©SNK 1999 ©ATLUS 1996,1999 ©秋元きつね・ブレインドック・ネメシス・エニックス 1999 "G"及びWonderSwan、ワンダースワンは株式会社バンダイの商標です。 ©Ami Shibata ©RURURU KONDOU 1999 ©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

### 《応募の注意》

- 封筒1通につき応募は一口です。
- 切手が850円以上入っていても、差額は返却できません。
- 使用済みのものや端の切れたもの、収入印紙等は同封しないで下さい。
- 同封された切手が850円に満たない場合は、無効となり応募物を返送させていただきます。
- 希望する携帯ストラップの番号に忘れずにマルを付けて下さい。番号が記入されていない場合、お送りするのは、15番のNeckyになります。
- ふたつ以上にマルを付けた場合は、事務局で選ばせていただきます。
- 申し込み用紙と封筒は黒か青のボールペンで記入して下さい。
- 郵便番号は必ず7桁のものを記入してください。
- グッズの発送には、締め切り日（9/29）から2～3ヶ月かかる場合があります。
- 投函日と希望する携帯ストラップの番号をメモしておきましょう。

### 《宛先》

〒101-8691　東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号
「ファミ通一族の陰謀 99夏」係

### 《問い合わせ》

ファミ通一族の陰謀99夏　事務局　Tel 03-3293-2788
1999年8月20日（金）～1999年12月29日（水）
土、日、祝日を除く午前10時から午後6時まで

### 《締め切り》1999年9月29日（当日消印有効）

※商品の仕様、デザインは一部変更される場合があります。
※今回のサービスは、国内からの応募に限らせていただきます。海外からの応募は受け付けられません。

# あそぶのうみそ

## あそぶのうみそ

巻頭クロストーク連載 そのに

## 糸井重里

ロングインタビュー 前編（2号連続掲載）

**おもしろいものに対する嗅覚が鋭いのか単に遊び好きなのか、とにかく端から見ていてとても楽しそうな糸井さん。ゲームやバス釣りの話だけじゃなく、もっと広い意味での遊びについても話してもらいました。しかも楽しい話が多すぎて急遽2回に分けてお送りしたりなんかして。**

――糸井さんって、「座敷童みたいな人だなぁ〜」って思うんです。

糸井　どこにでもいる(笑)?

――「あ、糸井さんがいる!!」って気づくと必ずそこが栄えてるみたいな。

糸井　はぁー。仙台に"仙台四郎"(※1)っていますよね。あれですね(笑)。

――仙台四郎もなんか不思議な存在ですよね。

糸井　こういうコが生きてるっていうことで、豊かさを感じさせるっていうのが仙台四郎だし。まぁ、ボクなんかも生活必需品とか生産してないし……。

――(笑)。

糸井　でもいわゆる生活に役に立つものを作っているヒトしかいない社会ってホントに豊かなのかなぁ、と思うんですよね。その意味で、アーティストとかクリエイターとか芸人さんだとか、生産しない人がちゃんと生きていられるっていうのは、非常に重要な豊かさの指針だと思うんです。実際日本では65パーセントの人がすでに第3次産業ですからね。ボクとおなじ。ホントは日本中がボクなんですよ。ほとんど第3次産業にたよって日本の近代はまかなわれているのに、いまだに昔の農業と工業の時代の幻想でシステムができている。そこでボクみたいのが遊んでるように見えちゃうのは、ホントはもう古いんだと思うんです。ホントはみんなオレなんだよって言いたいんだけれど、それはダメなんでしょうね。こう、**信仰が違うんでしょうね。**宗教心というか。

――信仰ですか。

糸井　うーん、額に汗してなんかするっていう、ガマン料がギャラだと思っている人が、いまだに多いんでしょうね。**「オレを一発殴ったら1,000円」**みたいな。そういう痛い目にあったからとか、なんかガマンしたから生活できるんだっていう発想になっちゃってる。それじゃぁ、**なんで生まれてきたんだよ**ってコトになっちゃいますよね。誰だって、もちろんボクも含めて努力しているわけですよ。でもね、それを前に出しちゃうと価値なんてなにも変わんないんで、できるだけ遊んでいるようにしてますね。ただ遊ぶっていうのは普通にルーティンな仕事しているよりは、ずっと身を削るものはあるから、「お前に同じことできるかよ」って正直思うし。なかなか理解されないかもしれないですね。

――最近ですと『ほぼ日』(※2)が一周年でしたよね。インターネット自体はそのずっと前からあったんですけれど、糸井さんがホームページを始めたなと思ったら、高校生以下の年代の人たちもやるようになったり、世の中的にパーッと広がってきたなぁ、と。その前は、たとえばバス釣りなんかも、当然バス釣り好きな人はいっぱいいたはずなのに、「糸井さんがバス釣りにハマっているらしいよ」って言ったときに、どんどんどんどんスポットが当たっていったというのもありますし。栄えるところには必ず糸井さんがいる。でも仕掛人って感じはしないんです。

糸井　仕掛けてるつもりはなくって、現実は本当はこうなっているんだよっていうのを**明らかにする仕事**をしているんじゃないかな。だから、ゼロからスタートしてなんかとんでもない価値観をみんなにバラ撒いている、ということはしてるつもりはないよね。「実際にこうなっているでしょう」ってのが。だからホントの意味では仕掛けていないんでしょうね。みんな仕掛人とか言うけど、それは無理なんですよ。ホントはねぇ。つねにこう、材料があるから火がついて燃えたりするわけで、バス釣りのときでも「オレはやってるんだー!!」って嬉しそうに言うと、いままでずぅーっと知っていた人が「じつはボクもやってたんですよ」って。「なんで黙ってたの? あんなおもしろいのに」って思いますよねぇ。黙ってた理由がわからないんですよ。それを聞くと「恥ずかしかったから」って言いますよね。**釣りすんのが恥ずかしいわけ?**(笑)

――カミングアウトの対象だ。

糸井　そういうことなんですよねー。もっと大きい流れで言うと、ずいぶんまえにボクは**「オナニーしてる」**って言って、これはすっごく仕掛けましたよ(笑)。

――たしかに昔は言わなかったですね。そういうこと。

糸井　みんなしてないはずないじゃない。でもってセリフは決まってるんですよ。「そんなに不自由してねえ」って。

――(笑)。

糸井　絶対にみんなそれなりに**不自由してるはずでしょ**。だけど、「そんなに不自由してねえぜ」って言わないと、体面が保てないからってことで。だったら、楽しいオナニーを考えたほうがいいじゃないですか。「オレはこうやってる」とか「一番良かったのは」とか。あったりまえのことを言わないから、あっちこっちで、いっぱい手直ししなきゃなんないんですよね。**根っこのとこで嘘ついちゃうと**、チャートが**壊れていくから。**それを意識的に「不自由してねえよ」ってヤツの後ついていってどのくらい不自由しているか調べたいみたいな。ちょっと意地悪なんですけどね。

――(笑)。『誤釣生活』(※3)に、糸井さんは実際に釣りを始める前にすでに「釣りはおもしろい」とふれ回っていたという話が載っていてびっくりしたんです。ふつうの人だと物事に興味を持つ段階としては、まず自分で釣りなら釣りを知る。

糸井　はい。

――で自分が実際にやってみて釣りにハマって、最後に友だちとかを「行こうよ!!」ってそそのかして人をハメるっていうのが普通のパターンだと思うんです。そこをいきなりそそのかすところから始めるっていうところが、すごいなぁと。

糸井　それはね、**わかってたんですよおもしろいって。**おそらくゴルフにしても麻雀にしても**大勢の人がやっているものって、くだらないものはない**んですよね、ホントに。そこはちゃんと尊敬しなきゃいけないんです。よくいますよね、

## ホントは日本中がボクなんですよ

※1　仙台四郎
商売繁盛の福の神として知られる、実在の人物。江戸時代末期、仙台では四郎の立ち寄る家や店は栄えると言われていた。

※2　ほぼ日刊イトイ新聞
糸井氏が発信するホームページ。毎日更新されるということもさることながら、インターネットの特性を活かしたコンテンツは既存のメディアではあり得なかったモノ。先日行われた、マリオゴルフ大会の模様は14ページに"こぢんまり"と掲載。　http://www.1101.com/

# ルールと偶然のバランスがわかる人は遊びが楽しい

大勢の人がおもしろがっているってことを「くだらない」とか「低い」とかって言ってるヒトが。それって**「おまえは何様なんだ」**って感じですよね。どうしてもみんな“高さ”を言いたがるんですよ。高い低いがないとは言わないけどね、実際に一級と二級はあるし。だけど、それ全体を「やるべきじゃない」とか軽蔑したりするのは、間違っていますよね。

――釣りを始める前から“わかってたおもしろさ”っていうのは実際に行かれたときは……。

**糸井**　案の定ですねー。しかも釣れないから、やっぱり、すごい揺り戻しきますよね。「ツライな～、でも、やりたいな～」みたいな。でもって**どうやったら自分がおもしろく感じられるか**ってことで、もっと休み休みしたほうがいいんじゃないかとか、**弁当に凝ったほうがいいんじゃないか**とか、いろいろ考えるんだけれど。でも、枝葉のところを改良してもダメなんですよね。釣りのおもしろさの根っこのとこがわかるまでは、本当のおもしろさは語れなかったんですよね。でもね、それでメシ食っている人（プロ）に会うと、急にわかるんですよね。大勢の人がやっているものがおもしろいというのと、**ものすごく凝っているバカがひとりいるモノ**ってやっぱりおもしろいっていうの、二重ですよね。両方がわかったときに、こう**円錐形の構造**が見えてくる。

――ものすごく凝っているバカがひとりいる（笑）。巨大なコメントですね。

**糸井**　うーん。おそらくね、痴漢でパンティー集めしている人でもねー、おもしろいんですよきっとねー。みんなでやったらきっと、「おもしろいな」って言い合えるものなんだと思うんだけど、普通しないですよね。痴漢だってそう、**悪いこともそうなんですよ。**みんなギャング映画大好きなんですよ。ヤクザ映画にしても。ずーっとああいう人はいるし、映画館に人がいるってことは、本当は好きなんですよ。

――モノポリー（※4）とか釣りとか糸井さんがこれまでハマった遊びのなかで共通しているものってなんですか？

**糸井**　**いつもゲーム性のあるものを追いかけているとは思いますね。**だから、いまだに自分でも無趣味だと思っているんですよ。趣味って言えるものっていうのは、ないんですねぇー。釣りをするようになってやっと、「あえて言えば釣りですかね」って言えるようになったんですけれど、それまでは趣味ってつもりあんまりなくって。ボクの場合、たとえば学校の休み時間に仲のよい友だちとくだらないこと言い合っているのって楽しいじゃないですか。でもあれは趣味じゃないですよね。でもそれがしたくて学校行ってるっていうのもある。だけど、いちばん楽しいことだから一生懸命やってる。それがくり返されてきただけなんで、**ゲーム作りっていうのも、**モノポリーなんかと同じように、**すごい大きな遊びですよね。**それだけやってるから経営ができないんですけれどねー。ホント経営者ってアタマ痛い。

――（笑）。

**糸井**　本田宗一郎（※5）みたいな人がさー、エンジンいじってさー、湯たんぽのガソリンタンクでね、オートバイ作ったときに、確かに仕事にしようと思ったとも思うんだけれど、根っこにあるのは**「こりゃいいぞ～!!」**みたいな感じでしょう。で会社にしていく道をもうひとりの人が持ってて、それであああいう会社になったわけですよね。逆に言うと、ソニーみたいなところは会社作ろうと思ってエリート集めた会社だから、“オレラエリート”な感じがいまでも残ってるし、ホンダはどんなにエリートになっても本田宗一郎のイメージがある限りは「おもしろかったよねぇ～」っていう感じしますね。アップル（※6）の中にもあるし。

――たとえば“ご飯食べる”と言うのと“美味しく食べる”と言うのでは意味が全然変わっちゃうじゃないですか。糸井さんって、「ほらおいしくたべたら楽しいよね」みたいなコトをみんなに、自分で体験して示してくれているのかなーと。で、そういう人の遊びってどうなってるのかなぁ、って思って。

**糸井**　結局はね、遊びかどうかって**ルールの問題なんですよ。**ルールっていうと制約とか規則っていうふうに思いがちなんだけど、そういうんじゃなくって。たとえばね、ただ「ブラブラしてください」って言われると困るじゃないですか。で、飽きますよね、ブラブラしてるってことに。だけど、ブラブラを楽しもうと思ったときには、逆にブラブラがないときのブラブラって楽しいんですね。そこにはね、ブラブラするって中に、ブラブラしてないっていうのと対比してのルールがあるんですよ。ブラブラしてるときに急に「先日の手形の決済ですが」って言ったら、いけないですよね。**それがじつはルールなんですよ。**

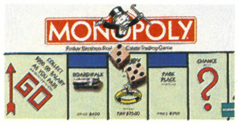
――うーん。

**糸井**　何がルールかっていうのがまずあって、そのルールに退屈してきたときにつぎのルールを足したり、前のルールをやめたりしてくと、遊びになるんですね。だからご飯食べているときに黙って食べるっていうの、これはこれでルールだけれど、しゃべって食うっていうのもルールで、どっちかに決めましょうっていうとつまんない。でも、意識的に「絶対しゃべっちゃいけないんだよね」って最初にあえて決めれば、笑っちゃうよね、みんな飯食いながら。それだけでルールができるでしょう。システムなんですよやっぱりね。興味があるのはそこに運の要素とか、風向きというか、偶然がどのくらいの分量入っているかっていう、**ルールと偶然の対比がおもしろさのバランス**なんですよね。そこんところわかる人は、遊びが楽しいんですよ。

――いわゆるビデオゲームて、なんだかんだ言っても普通の人にとっては暇つぶしに過ぎないことが多いですよね。“暇つぶし”と“遊び”ってなんかしら違いがあると思うんですが？

**糸井**　ああ、そうですね。ありますね。おそらく**“暇つぶし”って慰めなんだと思うんですよ。**その、足らないものを入れるか、疲れを癒すか、そのやっぱり慰安なんだと思うんですね。

**※3　『誤釣生活』**（ごちょうせいかつ）
糸井氏の釣りへの想いを、人間独特の概念である“誤り”と言うユニークな視点でつづったエッセイ。文藝春秋より発売。




**※4　モノポリー**
アメリカ生まれのボードゲームの名作。勝つためには巧みな交渉と機転の効いた判断が必要とされる。糸井氏は日本モノポリー協会会長。

**※5　本田宗一郎**
本田技研工業の創設者。その独特の発想とバイタリティで数々の名車を世に送り出す。彼の挑戦し続ける姿勢は“HONDA SPRIT”として受け継がれている。

**※6　アップル**
米国のコンピュータ会社。その歴史には数々の伝説的エピソードがある。最近では“i Mac”の大ヒットによる劇的な復活は記憶に新しい。




© 1996 Parker Brothers, Division of Tonka Corporation.

# 心の中の青い鳥が見えてきたとき遊びがスタートする

慰安はくり返せないんですよ、バージョンアップもないし。もっともっと慰安されたいと思ったときは麻薬に行くでしょうね。麻薬か自殺か、それから、中国の桃源郷みたいな、性の奥義みたいな方向へいっちゃう。とにかく、**「もっと」というのがどっか外部にあると思っているときは、どこまでいっても慰安なんだと思うんです。**外部があるわけじゃないんだって気がついたとき、はじめて心の中の青い鳥が見えてくる。そのときに遊びがスタートするんじゃないかと思うんですね。「なんかうまいのないの?」って探し歩いたって、全部は探せないし、永遠に見つからない。何が一番うまいかってのは概念的にある順番だけなんですね、**だから一番なんか決めらんない。**食い物っていうのは前々からあるんだから、それに順番つけるっていうのは、単に概念としての数字のすごさにしか過ぎないわけです。**それは不幸なんですね。**だから断食して、うまいもん食ったほうが本当は正しいんです。

──うん。

**糸井**　かと言って遊びを義務にしちゃうとゲームが固定しちゃうんで、楽しくなくなるわけですよ。だから慰安もあるし、プレイもあるっていうのは、**両方を行ったり来たり行ったり来たりする**んじゃないですかね。たとえば、ウチなんかでも、社員の子たちにぼくは平気でバカ! って怒鳴ってるし、でも、無条件に誉めるし、決まってないんですよ。お天気屋だって言われるかもしれない。でもべつにどれも本気じゃないんですよ。そんなに真剣に怒ったり真剣にほめたりするほど、**深い関係なんかありゃしない**(笑)。自分とのあいだにもないんだから。それは親子でもそうだし。その、**関係の濃さみたいなのを頼りにしすぎるところに、つまんなさが生まれてくる。**恋人どうしでも、いつでもお互いの顔をジッと見つめ合っているような時期あるじゃないですか。「おまえいつになったら寝るんだよ」(笑)みたいな、ね。で、そのうちやめますよね。でやめるんだったらやめるってわかってないと、見つめ合ってられなくなる。ただ、**退屈している人って、みんなそこをサボってるんですよ。**

──暇つぶしってどこまで行ってもネガティブなままだし。遊びはもっとポジティブな感じがあるけど、暇つぶしだけの人も多いですよね。で、そんなのは遊びって呼べないんじゃないかなって思うんですよね。

**糸井**　都会をコンクリートのジャングルっていう古い言いかたがありますね。ここがジャングルだと思うと、ボクらが仕事するときって、いわば、動物を仕留めに行ったり、木の実を採りに行ったり、そういうことをしているのと同じだと思うんですよね。**暇つぶしでやっている限りは、落ちた実を拾うことしかできない**んで、食べ終わったらなくなっちゃうんですよね。でも、もっと遠くに行けば木の実があるぞって思ったら、それはじつは楽しみでもあり、仕事でもありますよね。

──はい。

**糸井**　高いところの木の実は採れないからいままでオレたちが飢えてたんだと思ったら、高いところに登れる人になるか、登る方法を考えるか、登れる人と組むか、いろいろな方法がありますよね。あるいは、その木のてっぺんになんとか縄をかけて、弓みたいに引っぱって低くするとか、木を切り倒すとか、方法はいっぱいあるわけです。それが同じことで毎日ご飯食べているっていう人たちは、本当は向いてないんだと思うんですね。**もともとそういう動物じゃない**んだとボクは思うんですよ。だから、「毎日同じだね」って言っている人はおいしくないし、ゴハンも手に入んないですね。かといってガツガツ遠くまで出かけて行ったって手に入りゃしないもんなんで、そこは賭博の要素が入るんですよね。これはこれでまたおもしろくて、『ほぼ日』なんてのは賭博としては、完全に資金尽きているわけですよ。だけれど、こっから**どうしたら逆転できるだろう**っていうか、人気があったって食えないという現実もある。本なんかは大っきな会社が出していたりすると、ほかの部署が稼いでいるから、その本が作れるし、出せるっていうふうに助け合ってやってますね。それがフリーでやってるときはもっとシビアになるから、やめるのか続けるのかっていうことで、つぎのレースを買うか買わないかっていう賭博するわけです。そこにはホント、ボクなんかの持ってる、モノをおもしろくする才能とはちがう種類の才能がいるんですよ。そこがいまの僕の課題ですね。で、よその人のことについてはできるんですよ。「こうしたほうがいい」ってのは。**自分のことになると、ソク遊びたい**っていうか、いま進んでいることの方がおもしろいもんだから、ついついそっちに行っちゃって、システムをいじるようなことはすっごいやりづらいですね、営業だとかね。『信長の野望』でたとえると、**ずぅーっと訓練している人みたい**(※7)になっちゃいかねないんですよね(笑)。

──ゲームに関してずっと任天堂と組んでらっしゃいますよね。最初はなにがきっかけだったんですか。

**糸井**　最初はね、大阪の電通でキンチョールのCMとかやっている堀井さん(※8)っていうおもしろいヒトがいまして、その人が、任天堂で『中山美穂のときめきハイスクール』(※9)っていうのがあったんですけれど。あれでNTTと組んでなんかやりたいっていう企画があって、そのパブリシティー戦略みたいなことで助言が欲しいって話があったんですよ。その頃ぼくはもうファミコンが好きでしたから、一度会ってみたらどうだって言われてね。あとファミコンがすっごい流行っているときに、テレビなんかで「けしからん!」みたいな風潮があったんですよ。でね、テレビの取材で**「何言ってんだ」**って答えたことがあるんですよ。大人がマンガ読んでるってのに怒ってた時代もあったけど、日本の文化で海外に比べて抜きんでてるのって**マンガしかないじゃない。**それと同じように、対米輸出できるソフトって、ゲームしかないですよね。で、ほかの人たちがものすごく

**※7　ずぅーっと訓練している人**
歴史シミュレーションゲームの名作『信長の野望』シリーズの名(?)シーン。ひたすら強くなるために、けなげな兵士たちはひたすら訓練にはげむのである。

**※8　堀井さん**
堀井博次(ほりいひろつぐ)。現在、(株)電通関西支社顧問。いわゆる"関西系"CMの先駆け。『堀井博次グループ全仕事』がマドラ出版から発売中。

**※9　『中山美穂のときめきハイスクール』**
1987年、任天堂発売のファミコンディスクシステム用ソフト。恋愛シミュレーションの先駆け。電話をかけると中山美穂からゲームのヒントがもらえた。

© 1988 KOEI　© 1987 Nintendo

苦労しているところをゲームは楽々とすり抜けて海外で評価されてる。海外では当たり前のように宮本茂って人を知ってたりする。そういうの、なんで邪魔するんだって思ってたんで、それを発言したことがあったんですよ。それをたまたま任天堂の山内社長が見てて、**「この人はええこと言うやないか!! そうなんや!!」**って。

――そんなことがあったんですか(笑)。

**糸井** っていうのも、どうもあったらしいんです。その時は山内社長にはお会いしてなかったんだけれど、今西さん(※10)ってあの、**なぜかコワイっていわれてた**内部の人たちとお会いして、とてもおもしろかったんですよ。で、そのときは『MOTHER』の企画書持ってったんですよね。メモみたいなもんでしたけれどね。それがきっかけですね。

――どんな企画書だったんですか?

**糸井** ノートに3～4枚鉛筆書きで、現代劇のRPGで超能力で戦う。敵はこんなヤツで、こんな展開がっていうようなことを書いて、どうですかねって持ってったんですけど……。宮本(茂)さんに、**「あー、ええんですけどねー、これを実際作ってからが商品なんですよねー」**って言われて。どんなチームと、どのくらい入れ込んでやってくれるかってのが見えないと、ここで「いいですね」って言っちゃうわけにはいかないんだと。少し考えればあたりまえのことですよね。

――うーん。

**糸井** よく企画書とか送ってくる人いるじゃないですか。で、「プログラマーいるんですか?」ってな話ですよ。僕にはそんなもんいないし。だったら、それは商品になんないわけですよ。で、ボクは泣きそうになって、新幹線で涙こぼれたんですよ。その、**悲しかったんですよ。**オレは甘かった、と。そしたら任天堂から、「糸井さんが本気でおやりになるんだったら、ゲームは作りながら育てていく要素もいっぱいあるから、チーム作りますけど」って言われて、ありがたいなと思って**「やりますやります」**って言って始まったんですね。

――実際に1989年に『MOTHER』を作ってみて、どうでしたか?

**糸井** いやあ、『1』のほうが『2』よりは、入れ込みかたというか、仕事量は少なかったと思いますね。それはできることが限られてたせいもあるけど、いわゆる、ダイス振ってやる**ロールプレイングゲームの電子盤**として作れましたからね。あの当時は。だから、その部分がちゃんとできてれば、あとは言葉のやりとりでなんとかなったんだけど、最近のゲームはまた違う展開になりましたから。作ってるときは、もちろん大変でしたよ。ソフトハウスが千葉県の市川にあったんですよ。そこに夜中に通ってたんで、つらかったですねぇー。でもまぁ、『MOTHER』作った経験があったからね、**テレビゲームの遊びかたもいっぱい覚えたし。**あってよかったんですよね。

――ゲームってすごく制作期間が長いじゃないですか。先日、某社で、まだ全然名前も出てないソフトなんですが、3年間かかってようやく日の目を見るってゲームがあったんです。途中で制作資金も打ち切られて、みんな手弁当でやってた時期もあったという。何年もかけてひとつのモノをつくり出す苦労って、アタマではわかるような気がするんだけれどもそんなのは想像でしかない……。

**糸井** そうですねー。

――いろんな想いが、すごいんだろうなぁーって。

**糸井** **きついもんですよー**(笑)。田尻クンだって最初のゲームのときは自分がバイトしてパン買ってきてプログラマーに食わして、みたいな。それで作りましたよね。そのあと、『ポケモン』にしたって同じですよね。ほかのゲームでなんとかメシだけは食えるようにしといて、作ったんですよ。やっぱり、**これだけはやりたいんだっていう情熱があったから**、彼が育っていったわけで、そういう気持ちがないと、作り通せないでしょうねー。そこんとこは、いいこととは限らないんですけれどね。本当はそうじゃない環境にもっていきたいんですよ。半年で3本できるとか、3人で半年でできるくらいに。僕のイメージの理想ですけどね。

――遊び手の立場で言えば、時間をかけた超大作のドカーンってのもやりたいし、でももっと手軽な、たとえばシェアウェア的なものが出れば、それはゲームっていうのは新しい遊びだなーって思うかもしれない。64DDに期待してるとこでもあるんですけれども。

**糸井** うーん。それが段々とこう、**混じりあってきてる**んじゃないですかねー。たとえば、最近発売されゲームで、ギター弾けるっていうのあるじゃないですか。あれ、6～5年前に作ろうと思ってたんですよ。あれをシューティングゲームにしようと思った。シューティングゲームでギターサウンドを楽しむってカタチで、作りかけたんだけど、ほかのこととのバランスで、頓挫しちゃったんですね。でも、もっとツールが簡単で、誰かひとりでコツコツとできたら、「ここまできたんだ。あとはみんなでワッと作りましょう」ってことができると思うんで。会社が大きくなれば、そういうこといろいろできるんですねぇ。『MOTHER』の中にも似た遊びの要素って入れてるんですけれどもね。結局**ひとつのゲームのアイデアをね、『MOTHER』に入れちゃった**ってカンジですね。

――いま、従来のやりかただとワンアイデアではひとつのゲームが成り立たないからというところが……。

**糸井** それはねぇ、逆にそうとも限らなくなりましたね。でも買うヒトは5,000円出すわけですからねぇ。秋本きつねクン(※11)というコとこのまえ会ったんだけど、彼もゲーム作ってるつもりじゃなかったんですって。2コマアニメを作ってて、集めてみたらゲームになるじゃないかということで出したんで、制作期間ない。**元々あったモノをまとめただけ。**それって、**新鮮でしたよね。**こういうカードがあるのを、こんなまとめかたしたらゲームになるじゃないかってことですよね。頑張ってね、って気持ちになりますよねぇ。

――なんでもマニアってそうですけど、排他的な傾向がありますよね。「もっとほかにもおもしろいものあるよなって認めりゃいいのに」って思うんです。ゲームファンにも感じることがあるんですが、どうしても閉鎖的になっちゃう部分が否定できない。

**糸井** **認めちゃうとほかの世界が入ってくるから、自分の世界が揺らぐ**んですよね。たとえば、ディズニーランドの中っていうのは、あれはゲームシステムできてるわけで、着ぐるみのミッキーは同時にふたり現れないっ

## 新幹線で涙こぼれたんですよ、オレは甘かった、と

### こぢんまりした『ほぼ日』杯マリオゴルフ64親子夏休み大会! 1999.8.1

8月1日の昼下がり、糸井氏の事務所で行われたこの大会。『ほぼ日』を見て参加を表明した3組の親子と『ほぼ日』スタッフが、3時間に渡ってモニター上のグリーンで白熱した戦いを演じたのだ。優勝した福井県の横山さん親子には、メタルマリオが使える特製ROMが贈られた。さらに、開発した高橋兄弟(106ページ参照)が子供たちと、エキシビジョンマッチを行ったのだ。糸井氏も、「プレイするっていうのは、作ることの一部なんですよね。遊ばれて、初めてゲームは完成するんで。だから、ゲーム作っている人間としては、今日はとてもいい気持ちですね」と、感想を語っていた。これからもこうしたゲーム大会を行うそうなので、ホームページをのぞいてみては。

てルールがありますよね。で、大きい着ぐるみで生きてるミッキーっていうのは、人形じゃないことになってますよね。それも認め合う世界ですね。でも客のフリしてキティちゃんがやってきて、目の前で頭をはずしたりはめたりしたら、世界壊れますよね。でも、**子供は大喜びすると思う**んですよ。

――(笑)。

**糸井**　ディズニーランドにキティちゃんがいて、**スポスポはめたりはずしたり**してるわけよ。そっちはそっちで**絶対ウケると思う**んだけど、世界壊れるんですよね。やっぱりディズニーワールドに入っちゃいけないですね。ぼくは、あえてそこにキティちゃんを入れ込んだりしてるんですけどね。

――入っちゃいけなくて取り押さえられているキティちゃんも楽しいですよね(笑)。

**糸井**　それもおもしろいですよねー。でね、**システムがあるから壊せるわけです。** ディズニーのシステムはそれだけやっぱり完成度高いんですよ。逆にサンリオ・ピューロランドにミッキーが行っても、「ようこそ」ってなっちゃう気がする。

――なるほど。

**糸井**　だからゲームファンって人たちも、ゲームファンのワールドがあって、なんか**違うことをやって壊されたくない**んですよね。小さいときからいつまでも自分の家のそばにあった欅の木はあってほしいしとかさ。でも、物事っていうのは流れるんですよね。その流れるのがイヤなんでしょうね。不安定な感じが。でもホントはぼくら旅芸人みたいなもんだから、**不安定なのがあたりまえ**ですよね。**そこで楽しめるはずだと思う**んですけどね。不安定さみたいなものをね。

（以下次号に続く）

1999年7月29日麻布十番にて収録　構成：編集部

巻頭クロストーク連載

# あ そ ぶ の う み そ

## そ の に

**いとい糸井 重里しげさと**

本業はコピーライター。ゲームの世界では名作『MOTHER』シリーズの生みの親として知られる。現在は『MOTHER3～豚王の最期』、『糸井重里のバス釣りNo.1・決定版！』、『キャベツ（仮）』などのゲームを開発中。1948年群馬県生まれ。

**※10　今西さん**
今西紘史（いまにしひろし）。任天堂取締役広報室長。現在の今西氏はコワくはないが、その迫力と威厳は健在である。（編集部・田原談）

**※11　秋元きつね**
プレイステーション用ソフト『せがれいじり』の作者。1992年に『ウゴウゴルーガ』のCGなどで注目を集める。モットーは“楽しくやること”だそうだ。

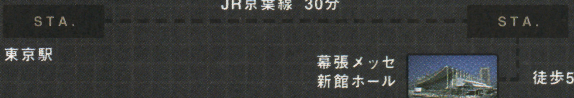
# NINTENDO SPACE W

8/27(金)・28(土)・29(日)
の3日間　at 幕張メッセ

FREE!!　入場無料

## NINTENDO SPACE WORLD '99
## INFORMATION DATA

### ACCESS

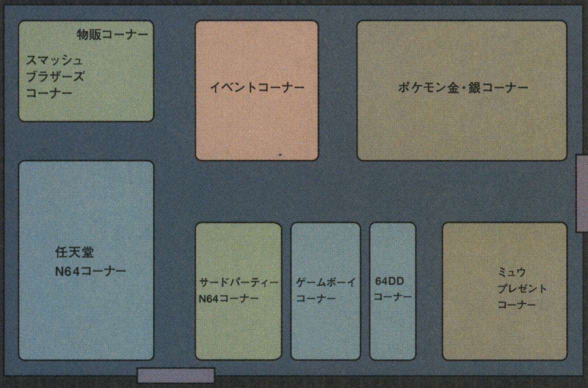



交通アクセス■JR京葉線 海浜幕張駅下車。徒歩5分。■JR総武線・京成線 幕張本郷駅下車。幕張本郷駅から海浜幕張駅行きバス(所要時間20分)、海浜幕張駅下車。徒歩5分。またはマリンスタジアム行きバス(所要時間20分)、幕張メッセ停留所下車。

### NOTICE

⚠ 行列に注意！
プレゼント券持参の人にはミュウプレゼント!!

### MAP




### PHOTO

### EVENT SCHEDULE

**27(金)**

■着ぐるみポケットモンスターショー
「トゲピーをゲットするのニャ!」
■あっちゃんCD発売記念
～64マリオスタジアムミニライヴ～
■ジョルダンステージ　～ハムスター倶楽部～
ミニゲーム大会
■スマブラ名人決定戦　～午前の部～
■スマブラ名人決定戦　～午後の部～

**28(土)**

■着ぐるみポケットモンスターショー
～バラエティーショー～
■あっちゃんCD発売記念
～64マリオスタジアムミニライヴ～
■ハドソンステージ　～爆ボンバーマン2～
■スマブラ名人決定戦　～午前の部～
■スマブラ名人決定戦　～午後の部～

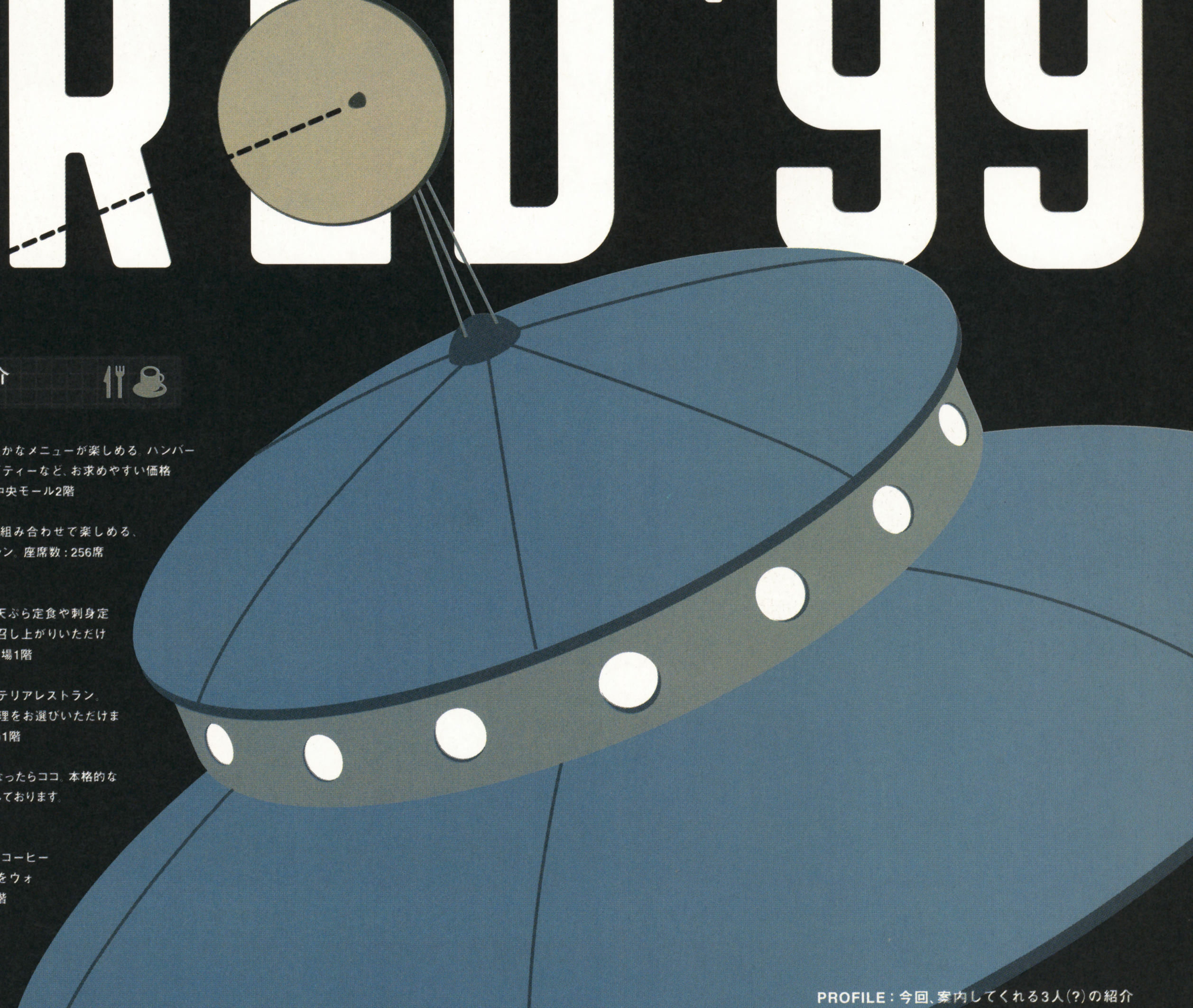
**29(日)**

■着ぐるみポケットモンスターショー
「トゲピーをゲットするのニャ!」
■ジョルダンステージ　～ハムスター倶楽部～
■ハドソンステージ　～爆ボンバーマン2～
■あっちゃんCD発売記念
～64マリオスタジアムミニライヴ～
■スマブラ名人決定戦　～午前の部～
■スマブラ名人決定戦　～午後の部～
■ポケモンリーグ決勝大会

祝！ 幕張メッセ6千万人突破！

8月27、28、29日の3日間、NINTENDO SPACE WORLD'99が幕張メッセで開催される。NINTENDO64、64DD、ゲームボーイの新作ゲームが一堂に会し、初めて世間にお披露目される一大イベントだ。発売前のゲームをいち早く体験できるまたとない機会。もちろん、目玉は『ポケットモンスター金・銀』。待ちに待った『ポケモン』最新作が実際にプレイできるのだ。今回の特集では、『ポケットモンスター金・銀』、『ゼルダの伝説 外伝』など、出展されるゲームの最新情報及び、任天堂の今後の展開について語ってみたぞ。

# ORLD'99



## お食事処のご紹介

■ 幕張茶屋
4つのコーナーでバラエティー豊かなメニューが楽しめる。ハンバーガー、ラーメン、カツ丼、スパゲティーなど、お求めやすい価格でご提供中。座席数：308席 中央モール2階

■ CENTRAL CAFETERIA
世界のおいしい料理を好みの組み合わせで楽しめる、おしゃれなカフェテリアレストラン。座席数：256席 中央モール2階

■ 乃の木
落ちついた雰囲気の和食処。天ぷら定食や刺身定食など、選りすぐりの和食をお召し上がりいただけます。座席数：100席 国際会議場1階

■ OCEAN
バラエティーメニューのカフェテリアレストラン。和食から洋食まで、数多くの料理をお選びいただけます。座席数：510席 国際会議場1階

■ ATOLL
チャイニーズフードが食べたくなったらココ。本格的な中華料理をご用意してお待ちしております。座席数：40席 国際会議場1階

■ Grande Mer
軽い食事でブレイク。おいしいコーヒーを飲みながら、展示場ホールをウォッチング。場所：展示ホール2階

■ パローネ
幕張メッセオリジナルプリントクラブで、ご来場の思い出を残してみませんか？ フレーム12種類から選べます。場所：2階中央エントランス横・イベントホール北口

■ ニューウェーブ
ひんやり冷たいソフトクリームから、ベルギーワッフル、パニーニまで、おいしいものがそろっています。場所：展示ホール2F・駐車場・イベントホール南口

## PROFILE：今回、案内してくれる3人(?)の紹介

**PICO**
長男の「ピコ」。みんなをまとめる良きアニキ。今回の旅もゲームの好きなみんなのために企画してくれたんだ！ ありがとう!!

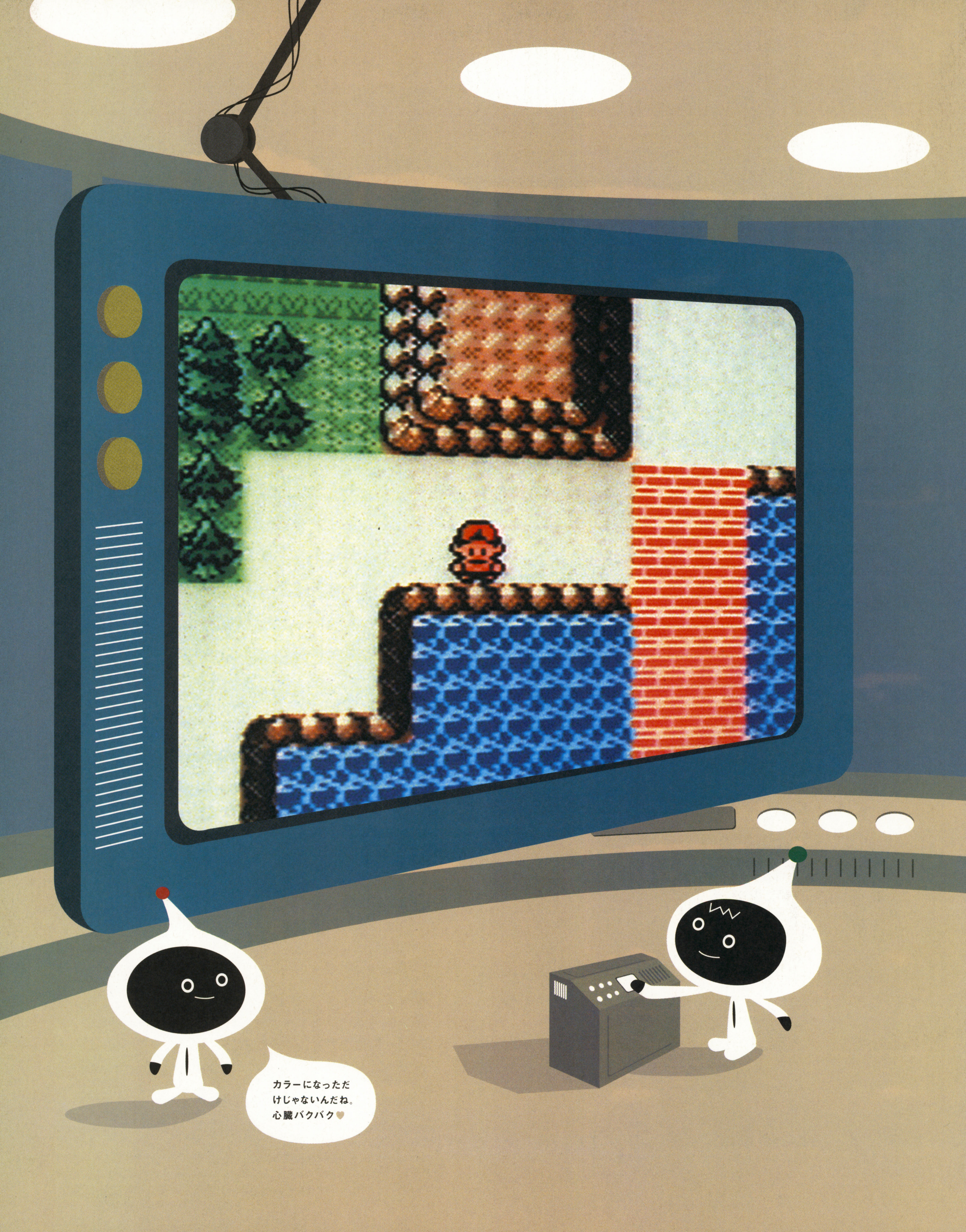
**POCO**
次男の「ポコ」。メカに詳しい彼は、今回のリサーチに使用したマシンも全て作ってしまった！ 彼は今回DDに注目しているぞ！

**POM**
三男の「ポン」。とにかくゲームが大好き！ だから様々な星のゲームを知っているぞ！ 今回は地球のゲームに興味津々だ!!

## NINTENDO SPACE WORLD '99までの人類の歩み

| | |
|---|---|
| 150億年前 | ビックバンによって宇宙が誕生する |
| 46億年前 | 地球誕生 |
| 350万年前 | 人類誕生 |
| 50万年前 | 人類が火を使いはじめる |
| 西暦1889年 | 任天堂誕生 |
| 西暦1989年 | 幕張メッセ誕生 |
| 西暦1999年 | NINTENDO SPACE WORLD'99開催 |

ILLUSTRATION：さかた しげゆき


カラーになっただけじゃないんだね。心臓バクバク♥

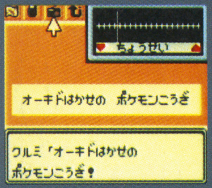
# ポケットモンスター 金・銀

## 発売直前!!『ポケモン』最新作はこうなる!?

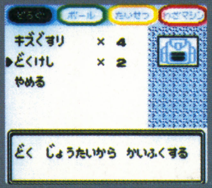
今回のスペースワールドでは、『ポケットモンスター金・銀』用に288台のマシンが用意され、会場の3分の1を占領する。これだけでも、このゲームに賭ける任天堂の意気込みがうかがえる。もちろん、ゲーム業界全体ならびに各メディアも、その動向には注目していることだろう。しかし、開発の遅れからか『ポケモン金・銀』の全貌はなかなか見えてこなかった。首を長くして待っていたファンはさぞやきもきしていたことだろう。今までは情報も断片的に伝えられるだけであったが、スペースワールド出展にあたり『ポケモン金・銀』の詳細が徐々に明らかになってきた。まず、気になるのは『金・銀』に新たに加わる新要素だろう。時間の概念やポケモンの性別、さらにはタマゴまで産んでしまうといったオドロキのシステムが報告されている。この他にも新フィールドや新ポケモンの登場と興味の尽きない内容が公開されている。そこで、これまでに(8月1日現在)判明している新要素を下にまとめてみた。大きく変わったものが6項目あるが、プレイヤーに配慮したシステムのリニューアルや、プレイの幅が広がる新機能など、前『ポケモン』シリーズを大幅に改良している感がある。今までの『ポケモン』を遊び尽くしてしまった人も、十分やり応えのあるものに仕上がっているようだ。編集部にもまだサンプルROMが届いていないのではっきりしたことは言えないが、『ポケモン金・銀』はポケモン新章ともいうべき、新たなポケモンワールドの幕開けを感じさせる。内容の充実度、完成度は現時点でも伝わってくる。発売日が延び延びになってしまったのも、完成度の高いものにするためと納得したい。約半年間『ポケモン金・銀』に振り回された編集部だが、ようやく動く『ポケモン金・銀』にお目にかかれる日がやってきた。いったい『ポケモン金・銀』はどう受け止められるか、それを判断するのは子供たちであるのは間違いない。

### 『金・銀』6つの新要素

**新要素(1)時間の概念**
時間の要素が盛り込まれた。時間の流れる速度は、現実の時間と同じ。現実の時間が午後5時のとき『ポケモン金・銀』を起動すると、ゲーム内の時間も午後5時というわけ。これによって『ポケモン』の世界がより身近に感じられるかも。



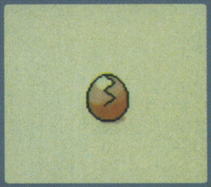

**新要素(2)ポケギア**
主人公が腕につけている時計。時間を知ることはもちろん、電話やラジオの機能も持っている。トレーナーと電話で情報交換したり、ラジオでは音楽番組やポケモン講座などを聴くことができる。




**新要素(3)新リュックとボックス**
今回のリュックは"どうぐ"、"ボール"、"たいせつ"、"わざマシン"と目的別に分かれた4つのポケットに、アイテムが自動的に振り分けられるようになった。また、ボックスには自分の好みの名前がつけられ、ポケモンの整理が便利に。

**新要素(4)道具**
ポケモンに道具を持たせることができるようになった。例えば"きのみ"を持たせていると、戦闘中に傷ついた体力を自分で回復する。ポケモンも自主的になった!?

**新要素(5)オスとメス**
オスとメスがいるポケモンが多数登場する。性別の違いによっては能力にも差があるようだ。また、前作のポケモンを『金・銀』に移動すると、新たに性別が付け加えられるとのこと。



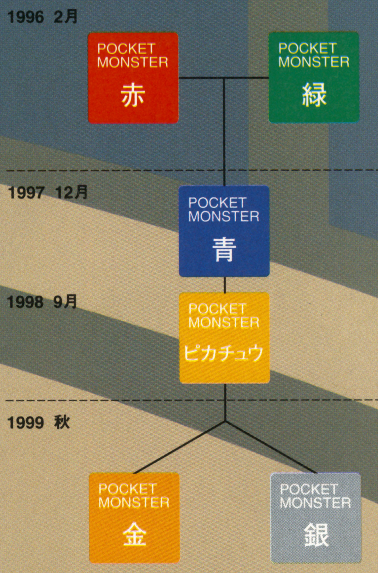
**新要素(6)タマゴ**
オスとメスのあいだで、タマゴが誕生するようだ。どんなポケモンが生まれるか楽しみ!?

### ポケットモンスター 金・銀

GB / RPG / 9月上旬発売予定 / 各3800円 / 開発度90% / ふたりまで遊べる
『金』と『銀』は、『赤』と『緑』の関係と同じらしい。それぞれ出てくるポケモンが違うようだ。また、前作で育てたポケモンを『金・銀』に移動させることが可能。今のうちにポケモンを集めて育てておくといいかも。

©1995,96.98,99 Nintendo / Creatures inc. / GAME FREAK inc.

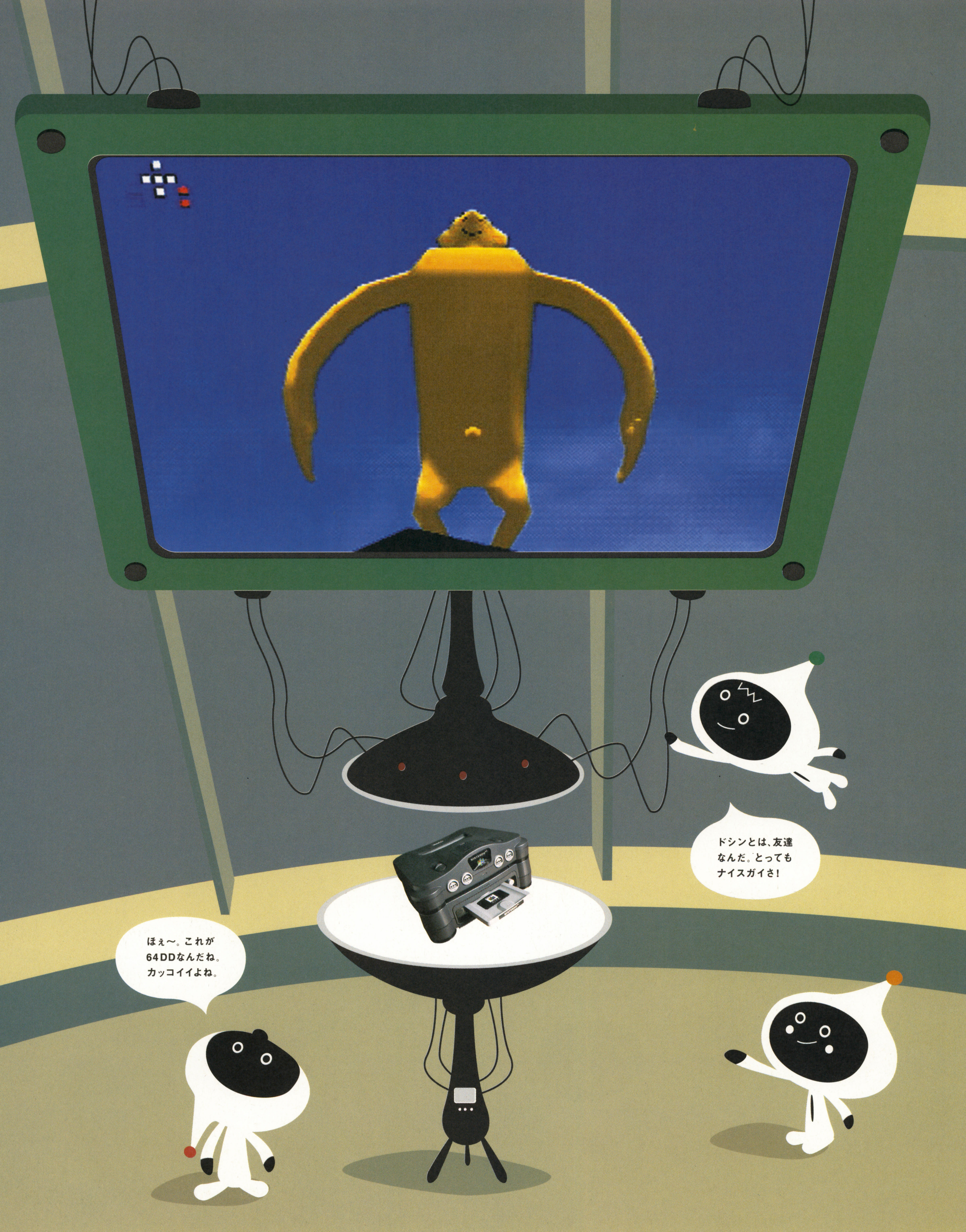
### 歴代のポケットモンスター




**ポケモン第1期**
モンスターを捕まえ、集め、育てる面白さ。さらに友達同士でポケモンを交換し合う楽しさが新しかった。

**ポケモン第2期**
青バージョンはポケモン集めの楽しさを追求した限定版。ピカチュウバージョンは人気ポケモン、ピカチュウを前面に出したもの。愛くるしいピカチュウの表情が何ともいえない。

**ポケモン第3期**
シリーズの流れを汲みながらも新要素のギッシリ詰まった新たな『ポケモン』。ポケモンの種類も倍増。


ドシンとは、友達
なんだ。とっても
ナイスガイさ！
ほぇ～。これが
64DDなんだね。
カッコイイよね。

# 64DDが見せてくれる新たなる可能性

今ごろどうして出すの? ドルフィンがあるじゃない? 巷では64DDに関していろいろと取り沙汰されている。しかし、“ホントのトコロ”64DDってどうなんだろう? 楽しませてくれるの? そんな観点からゲームアナリストの平林久和氏に語ってもらった。

## ゲームを面白くするスパイス

僕が端で見ていて感じるのは、64DDという存在が非常に誤解を受けやすいということ、そしてそれはとても“もったいない”ということ。世間では、プレイステーション2やドルフィンが騒がれているけど、64DDはそれとは全然違うコンセプトを持ったハード。プレステ2やドルフィンとかは、DVD仕様になって情報量が増える方向を目指しているけれど、64DDはゲームの質を変える可能性を秘めていると思う。これはどっちが売れるとか売れないとか、そういう俗っぽいかたちでゲーム業界を見るのではなく、ゲームの質ってこれからどう変わるんだろうということに興味がある。32ビット、64ビット、ROMカートリッジ、CD-ROMと今まで来たように、量については予測できる。だけど、ゲームの質がどこに行くのかって予測することは不可能。たまごっち、プリクラ、ポストペットが流行ったり、人間が面白いと感じる質ってあっちこっち変化する。だからこそ、ゲームの質はどこに行くのか予測できないし、そこが面白い。ところが、ドルフィンはこの部分が薄れていてあまり興味が持てない。ゲームの質を気にしてきた人にとって、プレステ2より遅いとか、ドルフィンが発表されているのにいまさら64DDなんて、ということは関係ないはず。それとは別次元のところでゲームの質の変化を感じさせてくれるところに注目している。その意味では64DDは面白いマシンであり、いいソフトもある。例えば、『巨人のドシン』。これは見た瞬間に、世界一のゲームだ! って思った。マイナー、オルタナティブというイメージの飯田君の作品からすると「意外とメジャーですよ」といいたい。だけど、画面写真を見ただけじゃ普通の人にはわかってもらえないかも。『ドシン』の楽しさは何回もプレイしてはじめてわかってくる。1回、2回、3回といったプレイが、全部書き込み機能によって蓄積され、DDの時計機能によって実際に時間が流れていく。これはカートリッジ、CD-ROMではできないこと。リライタブルであるからこそできたもの。64DDの基本スペックを完全に活かしきったゲームといえる。その意味で、64DDと『ドシン』の組み合わせは強い。書き換えることでできるゲーム性の作り方。それを遊ぶことによってプレイヤーの欲求が変わってくるという質によったリリースの仕方。今までとはまったく違うモノが出てきたと思う。それがコンセプチュアルな実験ではなく、意外とメジャーな出来なのだ。正直なところ、みんなやってみてよといいたいね。

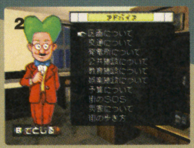
## 新しいゲームのカタチ

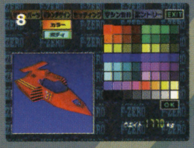
昔のゲームは能動的なところが面白いといわれたのに、今のゲームは遠足型RPGというものが多い。それは、安全な中で決められたコースを後戻りすることなく進んで消化していくもの。これって、自分が主人公になってワクワクするってものでなくて、作者の作ったモノの中で遊んでいるに過ぎない。究極の能動って考えると、自分が何かを作れるっていうのが重要。過去にも『デザエモン』や『RPGツクール』などが出て、それを楽しむ人が増えていたけど、決してメジャーではなかった。まだまだ敷居が高く、やることが大変だった。ところが『ペイントスタジオ』や『タレントスタジオ』はボタン一発でできる簡単さ。簡単だけどできることもスゴイ。任天堂やマリオのイメージから、善人ポイお子様ポイ感じがするが、結構ヤバイソフトにもなれる。ビデオキャプチャー機能なんか、ビデオから画像を取り込めることでしょ。これって、例えば彼女のヌードをN64上で動かせるってこと。そういったヤバさってものがあって、そのヤバヤバ感が最高にイイ。ツールものって、堅苦しいものができるイメージがあるが、『ペイントスタジオ』や『タレントスタジオ』はらくがき風にできる。ポップアートとかデジタルアートとか、世界に通用するようなものが簡単にできてしまう可能性がある。64DDが世の中に広まり、小学生、中学生がいじることにより、今までになかったアートを出現させるエナジーを感じるね。

## 素直に楽しんでほしい

世間では、リクルートが生活情報を家庭用端末で流す事業のための道具だとか、ドルフィンやゲームボーイ2を用意しているときに、64DDを任天堂ブランドで出すという論理矛盾を感じたので別会社で出すのではないかとか、いわれているけれど、それはゲームをするという行為とは一切関係ない。いいゲームなら素直に楽しんでほしい。政治的なことに振り回されて、『巨人のドシン』や『ペイントスタジオ』、『タレントスタジオ』をやらなくなるのはどうかと思う。このふたつのゲームには、今までとはちょっと違う味があるし、とにかく楽しい。多分、10年後振り返ったとしたら、ふたつのソフトは必ず語られるものになる。そのことからも64DDって貴重なマシン。『巨人のドシン』と『ペイントスタジオ』、『タレントスタジオ』があるだけで、64DDが世に出る価値があると思う。(1999年8月5日マリーガルにて)

画像がキレイ、スペックがスゴイという方向性がある一方、64DDはリライタブル、ネットワークなどといったゲームの質を変化させるベクトルを持っている。今まで遊んだことのない世界、触ったことも感じたこともない世界を64DDは見せてくれるかもしれない。しかし、人それぞれ面白いと思う感覚は違う。それは実際に遊んでみてわかるものだ。その意味でもスペースワールドへ足を運び、自分の目で64DDの実力を確かめてみてほしい。





**左ページ**.巨人のドシン1/ 未定 / 未定 / 開発度99% / ひとりで遊ぶ ©1999 Param(Marigul) **2**.シムシティー64 / 任天堂 / シミュレーション / 開発度95% / ひとりで遊ぶ ©1998 Electronic Arts. All rights reserved.Licensed by Electronic Arts.Portions ©1999 Nintendo/HAL Laboratory,inc. Simcity is a trademark or registered trademark of Electronic Arts in the U.S.and/or other Countries. **3**.タレントスタジオ / 任天堂 / その他 / 開発度90% / ひとりで遊ぶ ©1999 Nintendo **4**.ペイントスタジオ / 任天堂 / その他 / 開発度100% / 4人まで遊べる ©1999 Nintendo **5**.現代大戦略 Altimate War / 未定 / シミュレーション / 開発度90% / 4人まで遊べる ©1999 SETA CORPORATION ©1999 System Soft Corporation **6**.日本プロゴルフツアー64 / 未定 / スポーツ / 開発度90% / 4人まで遊べる ©1999 SETA CORPORATION **7**.井出洋介の麻雀塾 / 未定 / テーブルゲーム / 開発度90% / 4人まで遊べる ©1999 SETA CORPORATION ©1999 Yohsuke Ide 協力:麻雀連合,健康麻雀協会 **8**.F-ZERO X エキスパンションキット(仮) / 任天堂 / アクション / 開発度100% / 4人まで遊べる ©1999 Nintendo

マザーやって、ドン
キーみて……。
その後なににする?
オオウロコの　さわぎってのは
ほんとうなのかしら・・・・。
WESTERN

# 任天堂の生命線を見る

## マリオ色の薄い スペースワールド

今回のスペースワールドの目玉は、どう考えても『ポケットモンスター金・銀』だ。出展されるソフトの数が288本だって！ 空前のスケールの『ポケモン』ショーと言ってもいいと思う。

もうひとつの目玉が、2本の『ゼルダの伝説』。“今世紀最高のゲーム”とまで言われるN64版の『外伝』と、任天堂・宮本茂＋カプコン・岡本吉起という夢のタッグチームによるゲームボーイ版の『不思議の木の実』。話題性は十分だ。

上に挙げたふたつの目玉はソフトだが、ハードのほうでは64DDがついに発表される。N64ファンを待たせ続けたこのハードがどのようなデビューを飾るのか、気になるところだ。

このほか、『MOTHER3』に『ドンキーコング64』に……と、話題にはこと欠かないスペースワールドではあるが、過去のこのショーと比べると、マリオ色が薄いように思える。もちろん、N64の『マリオパーティ2（仮）』など、出番がないわけじゃないけれど。20世紀の任天堂を支えた男・マリオが前面に出るのを遠慮して、後で暖かく見守るスペースワールド。そんなムードも漂っている。

## 任天堂を支えるもの

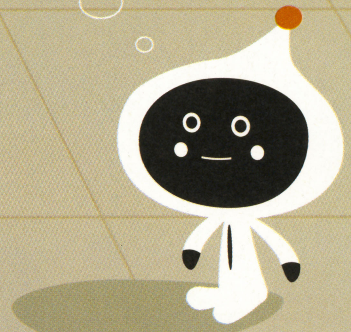
20世紀の任天堂を支えたキャラクターはマリオだが、任天堂を支える強力な柱は、じつはほかに存在する。「任天堂のゲームならハズレはない」とゲームファンが口を揃えることの理由が、それだ。この理由、なんだと思う？ 「任天堂グループに優秀なクリエイターが集まっているから」というだけでは説明がつかない。確実に言えるのは、作品を商品として“磨きあげる”社風がしっかりと存在している、ということだ。

任天堂から発売されるソフトは、例外なく完成度が高い。言い換えれば、荒削りな部分をなくすように磨きあげられているということだ。しかし、少し考えてみればわかることだが、ソフトの制作段階では荒削りな部分もたくさんあるはずで、それをいかに磨くかという方法、どれだけ磨くかという基準が、任天堂には存在しているはずなのだ。その方法と基準こそが、任天堂ブランドを支える太い柱なのである。

## 開発度に注目しよう

任天堂がソフトを磨きあげ、商品として世に送り出すときの開発度は100％である。通常、ユーザーは100％の状態のソフトにしか触れることはできない。しかしスペースワールドのような場所では、まだ荒削りな部分の残った、製品未満のソフトを体験することができる。

だから、会場では完成度をチェックし、その後に任天堂がどのように磨き上げて製品にするのかに注目しよう。ゲームの見かたに深みが増すはずだ。　（本誌編集長 田原誠司）



### 20世紀の任天堂を支えた男──マリオ登場ゲーム全リスト

**■ファミリーコンピュータ**
ドンキーコング / '83
ドンキーコングJR. / '83
マリオブラザーズ / '83
テニス/ '84
ピンボール / '84
レッキングクルー/ '85
スーパーマリオブラザーズ / '85
アイアムティーチャー
マリオのセーター/ '86
マイクタイソン・
パンチアウト!! / '87
スーパーマリオブラザーズ3 / '88
ドクターマリオ / '90
マリオオープンゴルフ / '91
ヨッシーのたまご / '91
スーパーマリオUSA / '92

**■ディスクシステム**
スーパーマリオブラザーズ / '86
テニス / '86
スーパーマリオブラザーズ2 / '86
ゴルフJAPANコース / '87
ゴルフUSコース / '87
F-1レース / '87
3Dホットラリー / '88
永谷園マリオブラザーズ / '88

**■ゲームボーイ**
スーパーマリオランド / '89
アレイウェイ/ '89
テニス / '89
テトリス / '89
クイックス / '90
ドクターマリオ / '90
F-1レース / '90
ヨッシーのたまご / '91
スーパーマリオランド2 / '92
ヨッシーのクッキー / '92
スーパーマリオランド3
ワリオランド/ '94
ドンキーコング / '94
マリオのピクロス / '95
ピクロス2 / '96
ゲームボーイギャラリー / '97
ゲームボーイギャラリー2 / '97
ゲームボーイギャラリー3 / '99
マリオゴルフGB / '99

**■スーパーファミコン**
スーパーマリオワールド / '90
マウス専用マリオペイント / '92
スーパーマリオカート / '92
スーパーマリオコレクション / '93
スーパースコープ専用ヨッシーの
ロードハンティング / '93
マウス専用マリオとワリオ / '93
スーパーマリオ
ヨッシーアイランド / '95
マリオのスーパーピクロス / '95
スーパーマリオRPG / '96
レッキングクルー'98 / '98
ドクターマリオ / '98

**■バーチャルボーイ**
マリオズテニス / '95
マリオクラッシュ / '95

**■ニンテンドウ64**
スーパーマリオ64 / '96
マリオカート64 / '96
マリオパーティ/ '98
ニンテンドウオールスター！
大乱闘スマッシュブラザーズ / '99
マリオゴルフ64 / '99

| | |
|---|---|
| 1 | |
| 2 | 3 |
| 4 | 5 |
| 6 | 7 |
| 8 | 9 |
| 10 | 11 |

**1**. MOTHER3（豚王の最期） / N64 / RPG / 開発度50% / ひとりで遊ぶ ©1999 Nintendo / HAL Laboratory,Inc. / Shigesato Itoi　**2**. ドンキーコング64（仮） / N64 / アクション / 開発度80% / ひとりで遊ぶ ©1999 Nintendo.Game by Rare.　**3**. 星のカービィ64（仮） / N64 / アクション / 開発度50% / ひとりで遊ぶ ©1999 HAL Laboratory,Inc. / Nintendo　**4**. スーパーマリオRPG2（仮） / N64 / アクションRPG / 開発度50% / ひとりで遊ぶ ©1999 Nintendo.Game by INTELLIGENT SYSTEMS.　**5**. パーフェクトダーク（仮） / N64 / シューティング / 開発度70% / 4人まで遊べる TM&©1999 Rare.Rareware Logo is a trademark of Rare.　**6**. ジェットフォースジェミニ（仮） / N64 / アクション / 開発度90% / 4人まで遊べる TM&©1999 Rare.Rareware Logo is a trademark of Rare.　**7**. エキサイトバイク64（仮） / N64 / レースゲーム / 開発度50% / 4人まで遊べる ©1999 Nintendo.Game developed by Left Field.　**8**. ミニレーサーズ（仮） / N64 / レースゲーム / 開発度100% / 4人まで遊べる ©1999 Nintendo　**9**. カスタムロボ / N64 / アクションRPG / 開発度80% / ふたりまで遊べる ©1999 NOISE（Marigul）　**10**. 糸井重里のバス釣りNo1・決定版 / N64 / スポーツ / 開発度60% / ひとりで遊ぶ ©1999 Nintendo / HAL Laboratory,inc. / Shigesato Itoi　**11**. マリオパーティ2（仮） / N64 / バラエティ / 開発度70% / 4人まで遊べる ©1999 Nintendo ©1999 HUDSON SOFT

080
リンクのかぶってるお面ほしいなぁ。売ってないの？

SCOOP!

# あの『ゼルダの伝説』の新作がN64とGBで登場!!

## ゼルダの伝説 外伝(仮)

昨年発表された『ゼルダの伝説 時のオカリナ』が、その年のゲーム・オブ・ジ・イヤーに輝いたのは記憶に新しいところ。それから約半年、早くも『ゼルダ』の新作のニュースが飛び込んできた。現在大まかなことしか判明していないが、どうやら内容は『時のオカリナ』の後日談となるとのこと。ゲームシステムは前作を踏襲しつつ、それに新たな要素が盛り込まれる。ストーリーは"時間"が重要なキーになっているようで、パラレルワールドを舞台にした一風変わったものになるようだ。現在50パーセントの出来だが、スペースワールドに足を運べば実際に動く『外伝』を体験できる。

## ゼルダの伝説 不思議な木の実 〜力の章〜(仮)

N64版『ゼルダ』の発表に合わせ、ゲームボーイ版『ゼルダ』も開発中と報じられた。しかも、GB版は全3部作で構成され、今回の『力の章』が第1弾となる。その後、『知恵の章』、『勇気の章』と続き、あまり期間を置かずにリリースされる見込み。また、どの章からプレイしてもストーリーは進むらしく、章の結果によって他の章に影響を与えるというリンクシステムを搭載している。どうやら、どの章で始めるかによってゲームの展開が変わってきそうだ。じつはゲームボーイ版はカプコンの岡本氏がシナリオを務めており、今までの『ゼルダ』とは違った展開が注目される。

### ゼルダの伝説 外伝(仮)

#### 舞台は奇妙なパラレルワールド

ゲームの舞台となるのは、おなじみのハイラルではなく、別次元にあると思われるパラレルワールド。ただし、まったく別の世界ではないらしく、ハイラルに似た風景や、見知った人々が違った形で登場する。『ゼルダ』シリーズに出てくる裏の世界といったところか。

#### 出会い

#### 新たな敵

出会い(左):数奇な出会いがリンクを冒険の渦へ巻き込む。
新たな敵(右):リンクを待ち受ける敵。白熱のバトルが展開する。

#### お面変身システム

『外伝』で注目したいのがお面変身システム。パラレルワールドに存在するお面を被ることで、ゴロン、ゾーラ、テクナッツなど、さまざまなキャラクターに変身することができる。各キャラクターには"水中が得意"、"空を飛べる"といった特殊能力があり、それらを駆使してゲームを進めていくのだ。

#### 前作『時のオカリナ』から数ヵ月後リンクの新たな冒険が始まる

リンクはお面をつけたスタルキッドに愛馬エポナを奪われ、それを追ってパラレルワールドに入り込んでしまう。しかも、その世界は滅びに瀕しており、限られた時間の中でスタルキッドを捜し出し、さらにパラレルワールドを救わなければならない。

ゼルダの伝説 外伝(仮) / N64 / アクションRPG / 2000年3月発売予定 / 5,800円 / 開発度50% / ひとりで遊ぶ ©1999 Nintendo

### ゼルダの伝説 不思議な木の実 〜力の章〜(仮)

#### 四季ロッドで季節が変化!?

新アイテム、四季ロッドを使うことで、季節を自由に変えることができる。特定の季節にしか現れない通路やアイテムなどが存在するようだ。季節の変化をうまく使ってフィールドに隠された秘密を解き明かすことに。

夏

冬

#### 仲間キャラを使って謎を解く!

イベントによって仲間ができる。仲間キャラには特徴があり、その能力を利用して謎を解いていく。例えば、仲間キャラのカンガルーのリッキーは、ジャンプやパンチ攻撃が得意。リンクはリッキーのおなかの中に入り、これを自在に動かして、難関をクリアしていくのだ。

#### ゲームボーイ版はカプコン岡本氏オリジナルストーリー

ゼルダ姫が力のトライフォースとともにガノンにさらわれてしまう。ガノンは8つに分けたトライフォースをハイラル各地に隠し、さらに季節を司る四季のロッドを奪い異次元世界へ逃げ込む。リンクは四季ロッドを見つけ出し、ゼルダ姫を助けなければならない。

ゼルダの伝説 不思議な木の実 〜力の章〜(仮) / GB / アクションRPG / 1999年12月発売予定 / 3,800円 / 開発度70% / ひとりで遊ぶ ©1999 Nintendo

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
"フェアリーテール"っていう
12
13
SCORE
1000
LINES
45
TIME
01:58
14
15
16
18
19
タイタン
『ファイアブレード！』
20
22
23
24
25
26
おてんき
あめ
わたしゃ
ごめんな
ハムスター倶楽部
28
29
30
31
けんしのやま
32
えさ
なかま
かんさつ
アイテム
コマンドを えらんで ください
33
34
35
36
37
38
ドモン
『シャァァァイニング！
フィンガァァァァァッ！！
39
40
めだまん
ジューマイト
ラウンド=04
42
43
このふくを つくります
よろしいですか？
はい / いいえ
44
HP：1000
45
STAGE
39
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55

# ゲームの未来像

## ネットワークがゲームを変える

今年のスペースワールドの出展タイトルを見回してみると、おぼろげながら今後のゲームの方向性が見えてくる。それがネットワーク化だ。現代の社会は、情報ネットワーク時代と呼ばれる。インターネット、携帯電話、カーナビゲーションなどなど。どれも瞬時に情報がもたらされ、しかも手軽で簡単に使うことができる。この波はゲーム業界にも影響を及ぼしつつあるようだ。

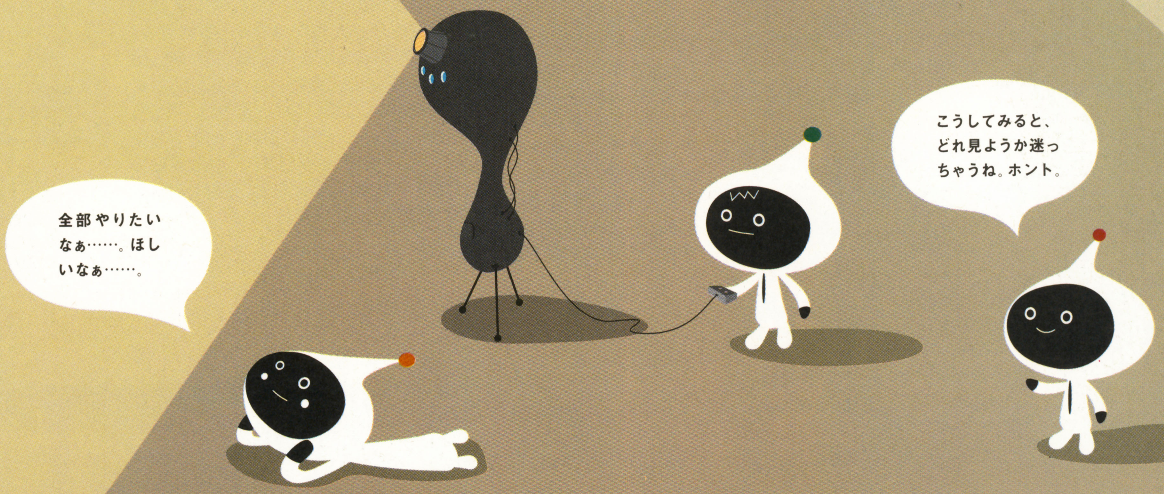
その筆頭に挙げられるのが、携帯ゲーム機である。今年は携帯ゲーム機が続々と発売され、メーカー同士で熾烈な戦いが現在も展開されている。その中でもゲームボーイは、『ポケットモンスター』というビッグタイトルのおかげもあってダントツの普及率を誇る。もちろん、ゲームの面白さもさることながら、通信ケーブルを使ったある種のネットワークコミュニケーションツールとしての機能があることも見逃せない。友達同士の対戦、ゲーム内のモンスターの交換。みんなでひとつのゲーム機を囲むのではなく、それぞれ個人が持ち寄ったゲームを見せ合いダイレクトに情報を交換していく。

これまでのゲームは閉鎖的なイメージが強かった。特定の閉じられた空間の中で行われるものであり、そこでプレイが完結していた。ところがネットワークという手段が加わったことで、空間は広がりを持ち完結することなく人々のあいだを伝わっていく。今年のスペースワールドのゲームボーイソフトを見ても、半数が通信ケーブル対応ゲームが占めている。各メーカーも時代の流れを敏感に感じ取り、ネットワークという方向性を模索しているようだ。

もちろん、ゲームを取り巻く環境も成熟し、ユーザーの目も厳しくなっている。ゲームの新たな方向を見逃し、「ヒット作の単なる続編」だけを作っていくメーカーは、やがて辛い立場に追い込まれていくだろう。また、任天堂ハード=子供向け、という固定観念もそろそろ捨てるべきだ。「子供が遊ぶゲーム」と「子供も遊べるゲーム」では、その意味には天と地ほどの開きがある。

ネットワークという動きが加速されれば、手応えのある大作がある一方で、道具・おもちゃとして楽しめるようなソフトが増えてくるはず。とはいっても、まだまだ本格的なネットワーク化とは至っておらず、ゲームが新しい姿に生まれ変わろうとする過渡期的な段階にいるのかもしれない。しかし、その流れは確実に押し寄せている。事実、64DD、ドルフィン、次世代ゲームボーイは本格的なネットワークを実現しようと準備が進んでいる。64DDとドルフィンはインターネットに接続してさまざまなサービスが受けられるようだし、次世代ゲームボーイは携帯電話と連動することで、これまで以上に情報交換の幅が広がりそうだ。

もしかしたら将来、ゲームはネットワークの窓口として、貴重な役割を果たすのかもしれない。その意味でも、1999年のスペースワールドは、ゲームの未来を決める重要な祭典なのである。




**1**.リボルト / アクレイムジャパン / N64 **2**.エクストリームG2 / アクレイムジャパン / N64 **3**.バーチャル・プロレス2～王道継承～/ アスミック・エースエンタテイメント / N64 **4**.夜光虫GB / アテナ / GB **5**.夜光虫2～殺人航路～/ アテナ / N64 **6**.ぐるぐるガラクターズ / アトラス/GB **7**.64花札～天使の約束～/ アルトロン / N64 **8**.爆裂無敵バンガイオー / ESP / N64 **9**.ゲームボーイドラゴンクエストI・II / エニックス / GB **10**.R-TYPE DX(仮) / エポック社 / GB **11**.シルバニアファミリー～おとぎの国のペンダント～/ エポック社 / GB **12**.爆走戦記メタルウォーカー / カプコン / GB **13**.テトリスアドベンチャー すすめミッキーと仲間たち / カプコン / GB **14**.バイオハザード2 / カプコン / N64 **15**.WIN BACK / コーエー / N64 **16**.DejaVu ディジャヴ/コトブキシステム / GB **17**.Top Gear Hyper-Bike トップギアハイパーバイク / コトブキシステム / N64 **18**.Daikatana / コトブキシステム / **19**.銃鋼戦記バレットバトラー / コナミ / GB **20**.ビートマニアGB2(仮) / コナミ / GB **21**.筋肉番付GB～ポケットランカー～(仮) / コナミ / GB **22**.がんばれゴエモンGB(仮) / コナミ / GB **23**.VIEW POINT20 64 / サミー / N64 **24**.ダフィーダック(仮) / サン電子 / GB **25**.スピーディーゴンザレス / サン電子 / GB **26**.語楽王 TANGO! / J・ウイング / GB **27**.ハムスター倶楽部 / ジョルダン / GB **28**.V-RALLY EDITION99 / スパイク / N64 **29**.V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION / スパイク / GB **30**.クラスター / スパイク / GB **31**.クイックスアドベンチャー / タイトー / GB **32**.かわいいペットショップ物語 / タイトー / GB **33**.チョロQ64 2(仮) / タカラ / N64 **34**.爆ボンバーマン2 / ハドソン / GB **35**.ビーストウォーズメタルス64 / タカラ / N64 **36**.ロボットポンコッツ64 七つの海のカラメル / ハドソン / N64 **37**.64ウォーズ / ハドソン / N64 **38**.スーパーロボット大戦リンクバトラー / バンプレスト / GB **39**.格闘料理伝説ビストロレシピ～激闘フードンバトル編 / バンプレスト / GB **40**.ザ・グレイトバトルPOCKET / バンプレスト / GB **41**.スーパーロボット大戦64 / バンプレスト / N64 **42**.きせかえ物語 / ビクター・インタラクティブ・ソフトウェア / GB **43**.グランデュエル / ボトムアップ / GB **44**.コラムスGB～手塚治虫キャラクターズ～/ メディアファクトリー / GB **45**.Gauntlet Legends / Midway Home Entertainment Inc. / N64 **46**.NFL Blitz 2000 / Midway Home Entertainment Inc. / N64 **47**.Michael Owens' World League Soccer 2000 / THQ, Inc. / N64 **48**.Rayman2 The Great Escape / Ubi Soft Entertainment Inc. / N64 **49**.Shadow Man / Acclaim Entertainment,Inc. / N64 **50**.WWF Attitude / Acclaim Entertainment,Inc. / N64 **51**.RAT ATTACK / The Learning Company / N64 **52**.Destruction Derby 64 / THQ, Inc. / N64 **53**.Road Rash 64 / THQ, Inc. / N64 **54**.Army Men Sarge's Heroes / The 3DO Company / N64 **55**.Tonic Troubule / Ubi Soft Entertainment Inc.

©1998 Acclaim Entertainment,Inc.K21. ©1998 Acclaim Entertainment,Inc.All rights reserved. ©全日本プロレス ©Asmik Ace Entertainment Inc./AKI ©Athena 1999 ©Athena 1999 ©ATLUS/タツノコプロ1999 ©1999 ALTRON CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED ©TREASURE/ESP 1999 ©1999 Imagineer Co.,Ltd. ©1999 Imagineer Co.,Ltd. ©1999 Genki Co.,Ltd. ©アーマープロジェクト/バードスタジオ/エニックス ©未定 ©1991,1992,1999 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC.Published by EPOCH CO.,LTD.1999 ©1999 EPOCH CO.,LTD. ©CAPCOM CO.,LTD. ©青木たかお / 小学館 Tetris ©1987Elorg. Tetris Adventure ©1999Elorg.Tetris Adventure TM sublicenced to Caocom by The TetrisCompany.All right reserved.Disney. All right reserved ©CAPCOM CO.,LTD.ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 KOEI Co.,Ltd. ©DejaVu is a registered trademark and Infinite Ventures and the Infinite Ventures logos are trademark and Infinite Ventures.Inc.Software ©1999 KEMCO All other elements ©1999 Infinite Ventures.Inc ©未定 ©未定 ©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1997 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 KONAMI ©TBS 企画・監修：樋口潮 ©1986 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1999 Sammy ©1999 SUNSOFT LOONEY TUNES.characters.names.and all related indica are trademarks of Warner Bros..a Time Warner Entertainment Company L.P. ©1999 ©1999 SUNSOFT LOONEY TUNES.characters.names.and all related indica are trademarks of Warner Bros..a Time Warner Entertainment Company L.P. ©1999 ©J・WING ©Mebius 1999 ©JORUDAN/NEKOGUMI CO.,LTD ©めで鯛 /あおば出版 ©1999 INFOGRAMES MULTIMEDIA.All rights reserved. ©1999 INFOGRAMES MULTIMEDIA.All rights reserved.©1999 CHRIS & JASON KINGSLEY ©TAITO CORP.1981,1999 ©1999 COCONUTS JAPAN ENTERTAINMENT CO.,LTD. ©TAKARA CO.,LTD.1999 ©Transformer Production Company Inc./Takara Co.,Ltd./テレビ東京 ©TAKARA CO.,LTD.1999 ©1999 HUDSON SOFT ©1999 HUDSON SOFT/1998,1999 RED1999 ©HUDSON SOFT 1999 ©Nintendo ©葦プロダクション ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©光プロダクション ©光プロ /アミューズビデオ/PLEX /アトランティス ©BANPRESTO 1999 ©1999 MONEGI ©RED 1999 ©BANPREST 1999 ©石森プロ・東映 ©創通エージェンシー・サンライズ ©円谷プロ ©円谷プロ・毎日放送 ©BANPRESTO 1999 ©葦プロダクション ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©光プロダクション ©光プロ /アミューズビデオ/PLEX /アトランティス ©BANPRESTO 1999 ©1999 MONEGI ©KOJI ISODA/Victor Interactive Software Inc. ©1999 BOTTOM UP ©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1990 REPROGRAMMED GAME ©MEDIAFACTORY,1999 キャラクター: ©手塚プロダクション ©1998 Atari Games Corporation.All rights reserved MIDWAY and the M IN A CIRCLE DESIGN are trademarks of Midway Games Inc.Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc.NFL TM BLITZ TM 2000 game ©1998,1999 Midway Games Inc.All rights reserved.BLITZ and MIDWAY are trademarks of Midway Games Inc.Used by permission. ©1999 NFLP.Team names and logos are trademarks of the teams indicated.All other(NFL-related marks) are trademarks of the National Football League.Officially Licensed Product of PLAYERS INC. PLAYERS INC logo is a registered trademark of the NFL players (www.nflplayers.com).Distributed under license by Midway Home Entertainment Inc. Michael Owens' World League Soccer 2000 ©1999 Silicon Dreams,Ltd./Eidos Interactive,Ltd.Developed by Silicon Dreams.N64 version published exclusively by THQ, Inc.THQ and the THQ logo are trademarks of THQ,Inc.All rights reservedRayman,the Rayman logo,Ubl Soft and Ubl Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubl Soft,Inc. "Monaco Grand Prix"and the Grand Prix de Monaco are trademarks of A.C.M.,Automoble Club de Monaco. ©1999 Acclaim Entertainment,Inc.©1999 Acclaim Entertainment,Inc.©1999 Pure Entertainment Games Limited Published by Mindscape, a division of The Learning CompanyDestruction DerbyTM 64 ©1995-1999 Psygnosis,Ltd. Developed by Looking Glass Studios.Destruction Derby, Psygnosis and Psygnosis logo are trademarks or registered trademarks of Psygnosis,Ltd.THQ and the THQ logo are trademarks of THQ,Inc.All rights reserved. ©1998,1999 Electronics Arts.All rights reserved. Road Rash is a trademark or registered trademarks of Electronics Arts in the U.S.and/or other countries.Road Rash 64 is published and distributed by THQ INC under exclusive license by Electronics Arts.THQ and the THQ logo are trademarks of THQ,Inc.All rights reservedArmy Men-Sarge's Heroes: ©1999 The 3DO Company.All rights reserved.3DO,Army Men,Sarge's Heroes,and their respective logos are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S.and/or other countries.All other trademarks belong to their respective owners. ©1999 Ubi Soft Entertainment.

# 1986年5の月、日本のRPGの原点となるソフトが登場 そして、伝説は始まった。

# ドラゴンクエストⅠ

DRAGON QUEST I

# ようこそ! ドラゴンクエスト 伝説となった世界

『ドラゴンクエストモンスターズ　テリーのワンダーランド』の登場で、GBの世界にも広がりはじめたドラクエワールド。『Ⅰ』から『Ⅵ』まで発売されたRPGの代名詞とも言うべきスーパーソフトだが、いよいよ真打ち『GBドラゴンクエストⅠ・Ⅱ』が発売されることになった！　ベースは6年前に出たSFC版。それがほとんどそのままに、GBのなかで展開するぞ。まずはいまやRPGの元祖といわれている『Ⅰ』の世界を紹介しよう!

## 見どころ 1

### 以後のRPGの手本となった王道路線の確立

巨大な敵を倒すために冒険に出た勇者。まずは町や城で手がかりとなる話を聞いて情報を集め、それに従って行動する。途中出会うモンスターとの戦いによって、経験値とお金をためていき、レベルを上げ強い装備を買って、未知なる世界に対峙する。そうしていくつもの謎を解いていきながら、巨大な敵へと近づいていく。冒険RPGと聞いて誰もが思い浮かべるパターンはこんな感じではないだろうか？　このRPGの王道パターンを、ファミコンの世界で最初に完成させたのが、この『ドラゴンクエストⅠ』だ。

## 見どころ 2

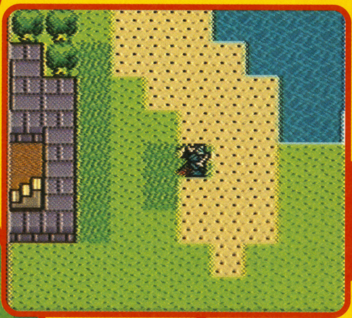
### これぞ、ユーザーフレンドリーの鏡というべき、親切なゲーム設計

“マニュアルを読まずにプレイしても迷わない”。ドラクエにはそんな思想がつねに底流にあるような気がしてならない。町や城の人たちと会話していくだけで、ゲームの進め方が自然に頭に入ってしまう。約束事の多いRPGの世界でこれを実現してしまった、ユーザーフレンドリーに徹したシステムは、本当にスゴイと言うしかない。

## 見どころ 3

### ドラクエシリーズの謎解きの基本がここにある!

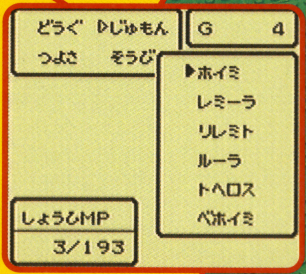
『Ⅰ』で登場する謎のパターンは、以降のシリーズでも踏襲されているものが多い。謎解きという面でも、『Ⅰ』はすでにドラクエシリーズの古典になりつつある。“フィールドと町、城画面の切り替わり際に注意！”、“見えないカベを押せ！”ドラクエならではの謎の解き方を端的に表したこれらの言葉は、すでにドラクエファンの間では格言になりつつある。GB版で初めてドラクエの世界に触れるというプレイヤーは覚えておいて損はないはずだ。



この画面を見てピンときた人は相当なドラクエファンだろう。そう、町や城を一歩出ただけで、フィールド画面に切り替わるか、そうでないかが、謎を解くうえで重要なファクターになってくるのだ!

## 見どころ 4

### 呪文に装備、RPGの基本システムが決まり、ここにロト伝説が始まった




ファミコンの世界に初めてRPGという遊び方を持ちこんだといっていい『ドラゴンクエスト』は、初めて魔法の呪文を取り入れたソフトとも言える。その記念すべき呪文は全部で10個。いまや回復呪文の代名詞となっている“ホイミ”あたりはすぐに思いつくと思うが、“ギラ”、“ラリホー”、“レミーラ”、“マホトーン”、“リレミト”、“ルーラ”、“トヘロス”、“ベホイミ”、“ベギラマ”と全部言えたら、かなりのドラクエ通といっていいだろう。

新作ゲーム徹底紹介
ドラゴンクエストⅠ・Ⅱ
エニックス
1999年9月23日発売
価格 4,900円(税別)
ⓒエニックス

# 『ドラゴンクエストモンスターズ』でおなじみの顔ぶれ、彼らはここから生まれた！

## スライム

DQM DQI DQII

冒険のいちばん最初に出会うモンスター（のはず）。ドラクエシリーズでもっとも有名で、人気のあるモンスターだろう。また、ドラクエシリーズの全作品に登場している皆勤賞もののモンスターだ。

## ドラキー

DQM DQI DQII

小さな羽で飛び回る吸血コウモリ。特別な攻撃は何もしてこないが、『I』では“メイジドラキー”や“ドラキーマ”、『II』は“タホドラキー”と呪文を使う、パワーアップしたドラキーが登場する。

## ゴースト

DQM DQI

昼間でも平気で出てくる幽霊。ピョンピョンと空中を飛び回る、すばやさが自慢のモンスターだ。洞窟では、“メトロゴースト”や“ヘルゴースト”といった、もっと手強いヤツも出てくるのだ！

## ドロル

DQM DQI

『I』にしか登場してないモンスター。『ドラゴンクエストモンスターズ』で久々の登場だったのだ。暗いところが大好きで、洞窟によく現れる。魔法を使う“メイジドロル”というヤツもいるぞ！

## キメラ

DQM DQI

そのつばさは、使うと呪文の“ルーラ”と同じ効果のあるアイテムとして、全シリーズに登場するほど有名なモンスター。空中から鋭いくちばしで襲いかかり、その攻撃力はあなどれない。

## ゴーレム

DQM DQI

城塞都市“メルキド”を守るために作られた伝説の巨人。高い体力（HP）と攻撃力を誇り、呪文もきかないという強敵だが、ある道具を奏でれば、眠らせることができるという……。

## ドラゴン

DQM DQI DQII

鋭いツメで肉を切り裂き、高熱の炎を吹いてくる恐ろしい怪物。『I』には“ダースドラゴン”といったもっと強いドラゴンもいる。『II』では意外に“ザラキ”の呪文が効いたりする。

## あくまのきし

DQM DQI

手にした巨大な斧による高い攻撃力を誇るうえに、ラリホーの呪文まで唱えるイヤなモンスター。『I』では、とある重要なアイテムを守っていたりもする。ぜひ倒してゲットしよう！

## 鉄のサソリ

DQI

鋼鉄の皮膚でおおわれているため、普通の攻撃ではなかなかダメージを与えることができない。サソリ系のモンスターは『I』でしか登場していないため、珍しいモンスターといえる。

## リカント

DQI

鋭いツメとキバで強力な攻撃力を誇る獣人。ラリホーの呪文には弱いらしい。これも『I』のみの登場で、ほかにも呪文を唱えるパワーアップ版、“リカントマムル”というヤツもいた。

## まどうし

DQI

パワーアップした“まほうつかい”。さまざまな呪文を唱えるが、打撃系の攻撃はたいしたことはない。さらに魔法をきわめた、“だいまどう”になると“ベギラマ”の呪文を唱えてくるぞ！

DQM『ドラゴンクエストモンスターズ』に登場。 DQI『ドラゴンクエストI』に登場。 DQII『ドラゴンクエストII』に登場。

# だから、ドラクエはおもしろい！と言われる15の秘密

## 1の秘密 堀井雄二、鳥山明、中村光一、すぎやまこういちの強力タッグ

シナリオ&ゲームデザインに『ポートピア連続殺人』の堀井雄二、キャラクターデザインに『ドラゴンボール』、『ドクタースランプ』などの鳥山明、プログラムは後にチュンソフトの代表として『弟切草』や『不思議のダンジョン』シリーズを出す中村光一、そして音楽には、本人もゲーム好きで『帰ってきたウルトラマン』の主題歌の作曲を手がけるなど、子供向けの音楽にも精通した作曲家すぎやまこういち。かくも豪華な顔ぶれで作られた『ドラゴンクエスト』。すでにこのとき、大ヒットすることは約束されていたのかもしれない。そして途中、中村氏が抜けた以外、このメンバーはシリーズをとおして製作にかかわっている。

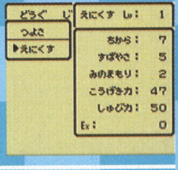
## 2の秘密 え、死んで悔しいのはボクのはずなのに、どうして叱られなけりゃいけないの？

短いながらも名セリフが数多く登場したことも、『ドラクエ』の人気の秘密のひとつだった。主人公が死んでしまうと、プレイヤー自身も悔しいのに、王様に“死んでしまうとはなにごとだ”と怒られてしまう。このセリフは当時大ヒットしたし、いまでもときどきパロディなどで使われている。でも、自分が死んで、さらに怒られてしまうなんて、よく考えると前代未聞のゲームなのだ。

このローラ姫の“ポッ”という一言も、なかなかの名セリフだった。

## 3の秘密 主人公にどんな名前をつけるかで能力が変わる？

自分の分身である主人公にどんな名前をつけるかで、“ちから”やHPといったパラメーターの初期設定と、その後の成長の仕方が微妙に違うって知ってたかな？　SFC版になってもこのシステムは残っており、またGB版でも当然継続されている。いきなり自分の名前をつけて始めるのもいいけど、いろいろな名前を入力して試してみるのもおもしろいぞ！




## 4の秘密 ロトシリーズの基本装備って知ってる？

『ドラクエＩ』から『Ⅲ』までをまとめてロトシリーズと言われている。つまり、勇者ロトというキーワードがとても重要な意味を持つのだ。とくに『Ｉ』ではロトの名のついた各装備が最強のものなのだ。ところで、そもそもロトって何を意味しているんだろうと思うかもしれないが、それは『Ⅲ』をプレイしてみないとわからないんだなぁ、これが。

## ホイミスライム

DQM DQII

攻撃力は高くないが、仲間にホイミをかけてしまうモンスター。その姿のかわいさからか、人気が高いようで、ドラクエ史上最初に主人公たちの仲間になったモンスターでもある（IVの話）。

## マドハンド

DQM DQII

見た目どおり手首だけのモンスター。複数で現れ、仲間を呼ぶ。この性格を利用して、わざと仲間を呼ばせて経験値を稼ぐという技もあった。なかには1時間以上粘った猛者もいたという。

## はぐれメタル

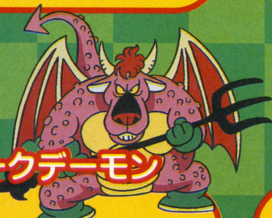
DQM DQII

『II』でデビューの新スライム。高い防御力とズバ抜けたすばやさを誇り、非常に倒しにくい。それだけに倒したときの経験値もドでかく、"はぐれメタル狩り"に執念を燃やす者が続出した。

## ギガンテス

DQM DQII

特徴的な攻撃はないが、見た目のとおり、パワー自慢の巨人モンスター。打撃系の攻撃はすさまじく強力。そのうえ、たまにくり出してくる"痛恨の一撃"を食らわされた日には目も当てられない。



## アークデーモン

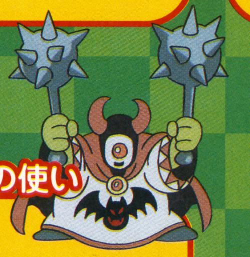
DQM DQII

攻撃力も高ければ、HPも高い。そのうえ強力呪文"イオナズン"まで唱えてくる。『II』のモンスターでは、ほぼ最強といっていい。こいつに苦戦しなくなれば、ゲームクリアーも間近だろう。

## フレイム

DQII

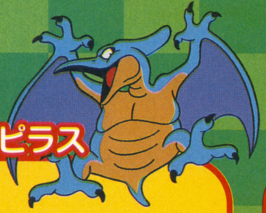
まさしく炎の化身とでもいうようなモンスター。当然火炎攻撃を得意としている。仲間を呼ぶこともある。『II』のなかでも、かなり強力なモンスターの部類だが、じつはザラキに弱かったりする。



## 地獄の使い

DQII

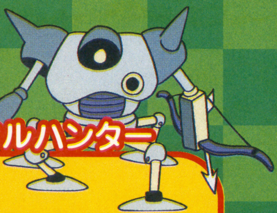
『II』に登場する魔法使い系モンスターの最強版。なんと仲間のモンスターに最高の回復呪文"ベホマ"をかけてくる。こいつが入っているパーティーに出会ったときは、真っ先に倒してしまおう！



## バピラス

DQII

海上を飛んでいることが多い翼竜型のモンスター。すばやい動きで2回攻撃を得意としている。たまに仲間を呼ぶこともあるが、それ以外はとくに変わった攻撃は仕掛けてこない。



## メタルハンター

DQII

守備力、攻撃力ともに高い戦闘マシン。2回攻撃を得意とし、そのうえ"痛恨の一撃"までくり出してくる強敵だ。さらに強力な"キラーマシン"は『ドラゴンクエストモンスターズ』でおなじみ。

# 『ドラゴンクエストモンスターズ』からドラクエの世界に入ってきた人にとっては、新顔も続々登場することになる。楽しみにしていてくれ！

## 5の秘密 戦士の指輪ってなんだろう？

『I』に登場したアイテム"戦士の指輪"。その効果は何もなく、当時ファンの間ではいろいろな予測が飛び交った。売っても値段は15ゴールド。本当にただの飾りなのか、いまだに明らかにはされていない。

"戦士も指輪くらいつけなくてはな"と言っていたのに。つけていってみると、このセリフ。いったい何なんだよ～！

## 6の秘密 燃えた"ダンジョンのたいまつなし歩き"

『I』の洞窟は"たいまつ"や"レミーラ"の呪文による明かりなしでは、真っ暗で全然ようすがわからない。だが、全体のマップを覚えられるくらいの小さな洞窟では、まったく明かりの助けを借りずに、壁にぶつかる音だけで、歩ききってしまうプレイヤーが続出した。そう、倹約こそが美徳だったのだ。GB版で初めてプレイするという人も、一度はチャレンジしてみてもいいかも。

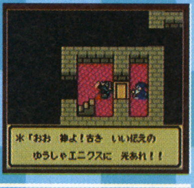
## 7の秘密 一度装備を身につけると丸腰になることができなかったファミコン版の『I』

かつてのドラクエプレイヤーたちは、一度装備を身につけると、何もつけていない状態にもどることができなかったって知ってるかな？　つまりファミコン版の『I』には、装備をはずすというコマンドが用意されていなかったのだ。だから、よろいや剣を替えるには、店でべつの装備を買って、自動的に変更するしかなかったのだ。

装備をはずすコマンドが用意されていなかったファミコン版の『I』。

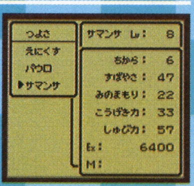
## 8の秘密 じいさん、あんた人気者だぜ

『I』のゲームがスタートするラダトームの城にいるひとりの老人。話しかけると"ロトの血を引く勇者に光あれ"と叫び、MPをフル回復させてくれた。プレイヤーの間では、このおじいさんは大人気。近くの宿に泊まらずに、このおじいさんに会うことで回復をすませてしまうものも多く、『II』でラダトームを訪れたときも、まっさきにこの老人を捜したプレイヤーも多かったという。GB版でもお世話になること間違いなし！




## 9の秘密 主人公にどんな名前をつけるかで、サマルトリアの王子と、ムーンブルグの王女の名前が変わる？

主人公にどんな名前をつけるかで、『I』では能力パラメーターが変わったが、『II』ではともに戦うサマルトリアの王子と、ムーンブルクの王女の名前がいろいろ変わってくるのだ。とくに王女の名前には、ファミコン版が登場した当時人気のあったタレントからとったらしい"あきな"という名があったが、GB版でもそのままかどうか注目だ。



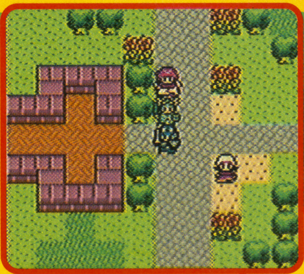
ドラクエファンのなかでも“いちばんおもしろかった”、“これほど悩んだ難しいRPGはない”と、評判の高い『Ⅱ』は、いまやドラクエシリーズのなかでも伝説となりつつある。そんな『Ⅱ』の魅力って、一体、何なのだろう？

# 謎の手強さはシリーズ最高峰といわれる、伝説の第2弾!!

# ドラゴンクエストⅡ

# DRAGON QUEST II

## 見どころ 1



### ファミコン初のパーティープレイRPG

ドラクエシリーズが火をつけた、ファミコン時代のRPGブーム。そのブームのまっただ中にあって、『ドラクエⅡ』はファミコン初のパーティープレイというシステムを引っさげて登場。以降は複数のキャラクターを操作して冒険を進めるパーティープレイRPG全盛となる。ドラクエはつねに時代を引っ張るRPGだった。だからこそ、いまその存在が伝説になりつつあるのだ！

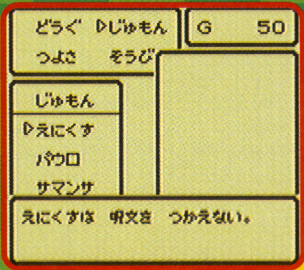
## 見どころ 2

### 乗り物の登場もRPG初！

移動手段に乗り物を登場させたのも『Ⅱ』が初めてだった。その乗り物とは“船”。この船を手に入れた瞬間、プレイヤーは、広い海にポツンと放り出されてしまい、一瞬何をしていいのかわからなくなる。『Ⅱ』が難しいと言われた理由のひとつがここにある。

また、ドラクエシリーズの新作には、必ず新しい乗り物が登場するという伝統が、この『Ⅱ』から始まった。

## 見どころ 3




### ドラクエ史上唯一呪文を使えない主人公

『Ⅱ』では、主人公が呪文を使うことができない。これはドラクエ史上唯一呪文を使えない主人公ということになる。これは『Ⅲ』以降、職業という概念が生まれ、主人公は呪文を使える“勇者”というのが定番になったためだ。ちなみに『Ⅱ』の主人公のようなタイプは戦士や格闘家という形になっていった。主人公ひとりから、パーティープレイ、職業という概念の発生と、まさにRPGが進化していく過渡期のなかで生まれた主人公ならではの特徴といえる。

## 見どころ 4

### 呪文体系もほぼこの『Ⅱ』で確定。何が起こるか分からない呪文パルプンテが大ヒット！

『Ⅰ』から『Ⅱ』で増えた呪文は、なんと倍以上の22種類。新しく増えた系統の呪文としては、攻撃タイプでは真空切りの系の呪文“バギ”と爆発系の呪文“イオナズン”、そして死の呪文“ザラキ”だ。これに味方守備力強化のスクルトや敵守備力低下のルカナンといった補助系呪文も以後の定番として加わり、ドラクエシリーズの呪文体系はほぼ固まったと言える（完全に固まるのはヒャド系やメラ系の加わる『Ⅲ』以降）。そして何よりも『Ⅱ』に登場した呪文のヒットといえば“パルプンテ”だろう。何が起こるか分からないこの呪文の効果をGB版でも、ぜひ味わって欲しい。

## 10の秘密 初めて行列ができたソフト。

いまや押しも押されぬRPGの大作となった『ドラゴンクエスト』シリーズだが、第一作が発売されたころは、一部ファンの間では注目を集めてはいたものの、ブームと呼べるほどのものではなかった。それが、そのおもしろさから徐々に人気が高まり、『Ⅱ』が出るころには、ゲームの量販店の前には長蛇の行列ができるほどのオバケソフトに変わっていたのである。

## 11の秘密 おいおい、オヤジギャグだよ“最強、BI砲！”

主人公は剣、サマルトリアの王子は“ベギラマ”、ムーンブルクの王女は“イオナズン”を唱える。これが『Ⅱ』における最強の攻撃パターンだ。これを一部の古いプロレスファンはBI砲と呼んでいた。そう、いまの若い人は知らないだろうが、かつて日本のプロレス界には、ジャイアント馬場とアントニオ猪木という最強のタッグチームがあり、それをファンはBI砲と呼んでいたのだ。それにならっての呪文のBI砲なのだ。オヤジギャグと笑わば、笑え！　その馬場さんも今年1月、帰らぬ人となってしまいました、合掌。

## 12の秘密 これがカジノの始まり？　福引き所の開設

『Ⅱ』で登場した福引き。『Ⅰ』にはなかったお楽しみだ。システムは簡単な横一列のスロットだが、これにハマる人もけっこういて、それが『Ⅲ』、『Ⅳ』のカジノやスゴロクという、ゲームの本筋とはべつの楽しみが味わえる施設の充実へとつながっていく。ちなみに一等賞でもらえるゴールドカードを手にできる確率は非常に少なく、手にしたプレイヤーは、本当に感動で震えたという。

## 13の秘密 ファミコン版にはなかった預かり所

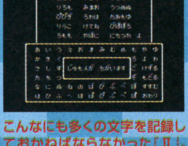
いまじゃあドラクエにはあって当たり前の預かり所。ファミコン版では『Ⅲ』からの登場で、『Ⅰ』や『Ⅱ』では、じつはSFC版で初めて登場したのである。つまり、ファミコン版で『Ⅰ』や『Ⅱ』をプレイした人は、こんな便利な施設を使うことなくクリアーしていったのである。当時の人の苦労をしのぶべく、GB版でも一度、預かり所を使わずにプレイしてみてはいかが？

## 14の秘密 不遇の呪文レミーラって知ってる？

真っ暗なダンジョンを照らしてくれるありがたーい呪文レミーラ。ところが、最初から登場した呪文にも関わらず、後のシリーズのダンジョンが最初から明るくなったことから、出番がなくなってしまった。なんとも不遇の呪文である。

## 15の秘密 復活の呪文には泣かされましたよ

ファミコンで『Ⅰ』や『Ⅱ』をプレイした人が、必ず口にするのが、復活の呪文を打ち込んでいた苦労話。いまの若い人たち、わかりますか、復活の呪文？　まだバッテリーバックアップというものがなかった時代、ゲームを一度中断する際、それまでプレイしてきたデータを残しておくために、プレイヤーは“復活の呪文”なるものをメモっていたのだ。そして、再びプレイするときには、それを入力することで“つづき”ができたというわけだ。なかなかよくできたシステムだが、一文字でも間違えると、それまでの苦労はまったくのパーになってしまうというシビアな判定に、誰でも一度は泣かされたものだ。それがいまは冒険の書に記録するだけでOK。つくづくいい時代になったものである。




こんなにも多くの文字を記録しておかねばならなかった『Ⅱ』。それだけにミス入力も多発した。

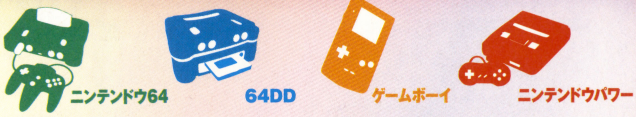
# COMING UP NEXT

## 最新スクープ情報

N64からはまだまだ盛り上がっている『スター・ウォーズ』の新ゲームが。GBでは『かわいいペットショップ物語』や『シルバニアファミリー～おとぎの国のペンダント～』と女の子にオススメのゲームが発表になったぞ！

スーパーロボット大戦64
スーパーロボット大戦リンクバトラー
バイオハザード2
ポケットモンスター金・銀
スター・ウォーズ出撃！ローグ中隊
ぐるぐるガラクターズ
エクストリームG2
夜光虫II～殺人航路～
夜光虫GB
銃鋼戦記バレットバトラー
シルバニアファミリー～おとぎの国のペンダント～
爆走戦記メタルウォーカーGB
テトリスアドベンチャーすすめミッキーとなかまたち
ディジャブ
かわいいペットショップ物語
V-RALLY EDITION99
V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION
ジャックの大冒険～大魔王の逆襲～
語楽王TANGO!
それいけ！アンパンマンふしぎなニコニコアルバム
ファンク・ザ・9ボール

# SOFT Release Schedule




| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8月27日 | 格闘伝承 F-Cup Maniax | イマジニア | アクション | ●●●●●●●●●● | 6,800円 |
| 8月27日 | スター・ウォーズ 出撃!ローグ中隊 | 任天堂 | その他 | ●●●●●●●●●● | 6,800円 |
| 8月下旬 | WIPEOUT64 | ココナッツジャパンエンターテインメント | アクション | ●●●●●●●●●● | 7,980円 |
| 9月10日 | エクストリームG2 | アクレイムジャパン | アクション | ●●●●●●●●●● | 5,800円 |
| 9月23日 | WIN BACK | コーエー | アクション | ●●●●●●●●●○ | 7,800円(予価) |
| 9月30日 | V-RALLY EDITION99 | スパイク | アクション | ●●●●●●●●●● | 7,800円 |
| 9月下旬 | プロ麻雀「兵」64 | カルチャーブレーン | その他 | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| 9月 | 64花札~天使の約束~ | アルトロン | その他 | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 9月 | 爆裂無敵バンガイオー | トレジャー | シューティング | ●●●●●●●●●○ | 5,800円(予価) |
| 10月 | ビーストウォーズメタルス64 | タカラ | アクション | ●●●●●●●●●○ | 6,800円 |
| 10月29日 | スーパーロボット大戦64 | バンプレスト | シミュレーション | ●●●●●●●●○○ | 7,800円(予価) |
| 10月 | 夜光虫II~殺人航路~ | アテナ | その他 | ●●●●●●●●●○ | 6,800円 |
| 11月11日 | VIEW POINT 2064 | スパイク | シューティング | ●●●●●●●●●● | 7,800円 |
| 11月下旬 | 爆ボンバーマン2 | ハドソン | アクション | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| 11月下旬 | チョロQ64 2 | タカラ | アクション | ●●●●●●●○○○ | 6,800円(予価) |
| 12月24日 | 忍たま乱太郎パズル | カルチャーブレーン | パズル | ●●○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 12月 | トップギア・ラリー2 | ケムコ | アクション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 12月 | トップギア・ハイパーバイク | ケムコ | アクション | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| '99年秋 | カスタムロボ | 未定 | RPG | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| '99年冬 | バーチャル・プロレス2~王道継承~ | アスミック・エースエンタテインメント | アクション | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| '99年 | 64ウォーズ | ハドソン | シミュレーション | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| '99年 | フライトシミュレーター(仮題) | ビデオシステム | シミュレーション | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| '99年 | Tonic Trouble | Ubiソフト | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| '2000年3月 | 大刀 | ケムコ | アクション | ●●●●○○○○○○ | 6,980円(予価) |
| 未定 | On&Off RACING | イマジニア | アクション | ○○○○○○○○○○ | 6,800円 |
| 未定 | レブ・リミット | セタ | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | ウルトラベースボール64 実名版(仮題) | カルチャーブレーン | スポーツ | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | スーパーマン | タイトー | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | Cu-On-Pa(クオンパ) | ティーアンドイーソフト | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | ドンキーコング64(仮題) | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| 未定 | コンカーズクエスト(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | ロボットポンコッツ | ハドソン | その他 | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 未定 | バイオハザード2(仮題) | カプコン | アクション | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 未定 | マザー3豚王の最期 | 任天堂 | RPG | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | ファイアーエムブレム64(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | 星のカービィ64(仮題) | 任天堂 | アクション | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | ジェットフォースジェミニ(仮題) | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 未定 | パーフェクトダーク(仮題) | 任天堂 | 未定 | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | パネルでポン64(仮題) | 任天堂 | パズル | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | ゼルダの伝説外伝(仮題) | 任天堂 | RPG | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | スーパーマリオRPG2(仮題) | 任天堂 | RPG | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | 糸井重里のバス釣りNo.1・決定版 | 任天堂 | スポーツ | ●●●●●●○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | エキサイトバイク64(仮題) | 任天堂 | アクション | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | ミニレーサーズ(仮題) | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 未定 | マリオパーティ2(仮題) | 任天堂 | その他 | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | リボルト | アクレイムジャパン | その他 | ●●●●●●●○○○ | 5,800円 |

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 12月1日 | 巨人のドシン1 | 未定 | 未定 | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 12月 | マリオアーティスト タレントスタジオ(仮題) | 任天堂 | その他 | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 12月 | マリオアーティスト ペイントスタジオ(仮題) | 任天堂 | その他 | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 12月 | マリオアーティスト ポリゴンスタジオ(仮題) | 任天堂 | その他 | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 12月 | 大戦略(仮題) | 未定 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 12月 | ゴルフ(仮題) | 未定 | スポーツ | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | シムシティ64(仮題) | 任天堂 | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 未定 | F-ZERO X エクスパンションキット(仮題) | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 未定 | ゼルダの伝説DD(仮題) | 任天堂 | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | キャベツ(仮題) | 任天堂 | RPG | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | ウォール街(仮題) | 未定 | シミュレーション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | スーパーマリオ64-2(仮題) | 任天堂 | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | 麻雀 | 未定 | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 8月27日 | ~ぷよぷよ外伝~ぷよウォーズ | コンパイル | RPG | ●●●●●●●●●● | 3,980円(予価) |
| 8月27日 | バックギャモン | アルトロン | その他 | ●●●●●●●●●● | 3,980円(予価) |
| 9月3日 | きせかえ物語 | パック・イン・ソフト | その他 | ●●●●●●●●●● | 3,800円 |
| 9月10日 | ぐるぐるガラクターズ | アトラス | RPG | ●●●●●●●●●● | 4,300円 |
| 9月23日 | ゲームボーイドラゴンクエスト I・II | エニックス | RPG | ●●●●●●●●●○ | 4,900円 |
| 9月23日 | かわいいペットショップ物語 | タイトー | RPG | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 9月30日 | V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION | スパイク | アクション | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 9月上旬 | ポケットモンスター金 | 任天堂 | RPG | ●●●●●●●●●○ | 3,800円 |
| 9月上旬 | ポケットモンスター銀 | 任天堂 | RPG | ●●●●●●●●●○ | 3,800円 |
| 9月下旬 | スーパーブラックバス~リアル・ファイト~ | スターフィッシュ | スポーツ | ●●●●●●●●○○ | 4,500円 |
| 9月下旬 | アクアライフ | タム | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3,980円 |
| 9月下旬 | オセロミレニアム | ツクダオリジナル | その他 | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 9月 | Front Row | キッド | アクション | ●●●●●●●●○○ | 3,980円(予価) |
| 10月1日 | スーパーロボット大戦リンクバトラー | バンプレスト | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 4,500円(予価) |
| 10月7日 | 語楽王TANGO! | J・ウイング | パズル | ●●●●●●●●●○ | 3,980円(予価) |
| 10月8日 | ハムスター倶楽部 | ジョルダン | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3,980円(予価) |
| 10月21日 | 銃鋼戦記バレットバトラー | コナミ | その他 | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 10月上旬 | キャットウーマン | ケムコ | その他 | ●●●●●○○○○○ | 3,980円(予価) |
| 10月上旬 | ディジャヴ I&II | ケムコ | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3,980円 |
| 10月上旬 | Wizardly EMPIRE | スターフィッシュ | RPG | ●●●●●●●●○○ | 3,980円(予価) |
| 10月下旬 | ~倉庫番伝説~光と闇の国 | J・ウイング | パズル | ●●●●●○○○○○ | 4,800円(予価) |
| 10月 | スーパーチャイニーズファイターEX | カルチャーブレーン | アクション | ●●●●●●○○○○ | 3,900円 |
| 10月 | 白江七段の囲碁入門 | カルチャーブレーン | その他 | ●●●●○○○○○○ | 3,200円 |
| 10月 | 夜光虫GB | アテナ | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3,800円 |
| 10月 | シルバニアファミリー~おとぎの国のペンダント(仮題) | エポック社 | RPG | ●●●●●●●●○○ | 3,980円(予価) |
| 10月 | 格闘料理伝説ビストロレシピ~激闘フードバトル編 | バンプレスト | RPG | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 10月 | ポケットGT | エム・ティー・オー | アクション | ●●●●●●●●●○ | 3,980円 |
| 11月11日 | KLUSTAR | スパイク | その他 | ●●●●●●●●●● | 3,980円 |
| 11月26日 | グランデュエル | ボトムアップ | その他 | ●●●●●●●●○○ | 4,500円 |
| 11月30日 | それいけ! アンパンマン ふしぎなニコニコアルバム | アガツマ | RPG | ●●○○○○○○○ | 4,300円 |
| 11月 | みんなの将棋—初級編— | エム・ティー・オー | その他 | ●●●●●○○○○○ | 3,980円 |
| 11月 | ジャックの大冒険~大魔王の逆襲~ | イマジニア | RPG | ●●●●●●●●○○ | 価格未定 |
| 11月 | R-TYPE DX(仮題) | エポック社 | シューティング | ●●●●●●●●●○ | 3,980円(予価) |
| 11月 | メロディキッズ(仮題) | エポック社 | その他 | ●●●●●●●●○○ | 3,980円(予価) |
| 12月 | トップギアポケット2 | ケムコ | アクション | ●●○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 12月 | ファンク・ザ・9ボール(仮題) | タム | スポーツ | ●●○○○○○○○○ | 3,980円(予価) |
| '99年秋 | ゴルフだいすき!(仮題) | キッド | スポーツ | ●●●●●○○○○○ | 3,980円 |
| '99年秋 | マリーのアトリエ~ザールブルグの妖精錬金術師(仮題) | イマジニア | RPG | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| '99年秋 | エリーのアトリエ~ザールブルグの妖精錬金術師(仮題) | イマジニア | RPG | ●●●●●○○○○○ | 価格未定 |
| '99年冬 | ダンジョンセイバー | J・ウイング | RPG | ●●●●●○○○○○ | 4,800円(予価) |
| '99年冬 | コラムスGB~手塚治虫キャラクターズ~ | メディアファクトリー | パズル | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| '99年冬 | パチンコ必勝ガイドデータの王様 | BOSSコミュニケーションズ | その他 | ●●●●●○○○○○ | 4,980円(予価) |
| '99年 | BLACK ONYX GB | ビーピーエス | RPG | ○○○○○○○○○○ | 5,800円(予価) |
| 未定 | 飛龍の拳伝説GB SDバージョン | カルチャーブレーン | アクション | ●●●○○○○○○○ | 3,900円 |
| 未定 | シェラザード伝説 | カルチャーブレーン | その他 | ●●○○○○○○○○ | 3,900円 |
| 未定 | ドンキーコングランド2 | 任天堂 | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | ザ・グレイトバトルPOCKET | バンプレスト | その他 | ●●●●●●●●●● | 価格未定 |
| 未定 | ポケモンピクロス | 任天堂 | パズル | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | ウェットリスGB | イマジニア | パズル | ●●●●●●●○○○ | 価格未定 |
| 未定 | スター・ウォーズ エピソード1 レーサー | 任天堂 | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | スーパーマリオブラザーズデラックス | 任天堂 | アクション | ●●●●●●●●●○ | 価格未定 |
| 未定 | ゼルダの伝説不思議な木の実(仮題) | 任天堂 | RPG | ●●●○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | がんばれゴエモンGB(仮題) | コナミ | アクション | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | 筋肉番付GB~ポケットランカー~(仮題) | コナミ | スポーツ | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | ビートマニアGB2(仮題) | コナミ | その他 | ○○○○○○○○○○ | 価格未定 |
| 未定 | スピーディゴンザレス(仮題) | サンソフト | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3,980円 |
| 未定 | ダフィーダック(仮題) | サンソフト | その他 | ●●●●●●●●●○ | 3,980円 |

| 発売日 | タイトル | メーカー | ジャンル | 開発度 | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 9月1日 | ファイアーエムブレム トラキア776 | 任天堂 | シミュレーション | ●●●●●●●●●● | 2,500円 |
| 10月1日 | ピクロスNP Vol.4 | 任天堂 | パズル | ●●●●●●●●●● | 2,000円 |

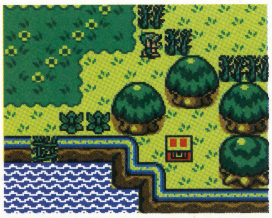
## 新作ソフト超速スクープ

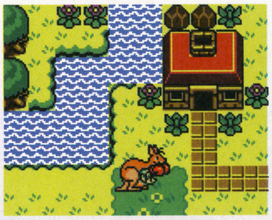
### GB版『ゼルダ』は3部作で登場!

特集ページでも触れているけど、GB版『ゼルダの伝説 不思議な木の実~力の章~(仮称)』について、もう一度おさらいしておこう。対応機種はゲームボーイカラー専用。第1作目の『力の章』のほかに『知恵の章』、『勇気の章』の合計3本で構成され、プレイする順番は決められていないが、各章の結果がほかの章に影響を与える"リンクシステム"が採用されている。発売日や価格は未定だけど、現在のところ開発度は30パーセント。N64版の『ゼルダの伝説 外伝(仮称)』とともに、年末にプレイできることを期待したい。

舞台となるのは、ガノンによって四季を奪われたハイラルの大地。季節を司る"四季のロッド"を見つけだし、囚われのゼルダ姫を救出するためにリンクが時空を超えた冒険にでるのが今回のストーリーだ。カラー専用ソフトの特長を活かし、季節に応じて画面の景色が変わっていく。雪解けとともにダンジョンの入口が出現するなんてイベントもあるらしいぞ。カンガルーのリッキーという仲間のキャラクターが登場し、リンクをおなかの袋に入れたまま移動したり、敵と戦ったりもしてくれるのだ。

© 1999 Nintendo





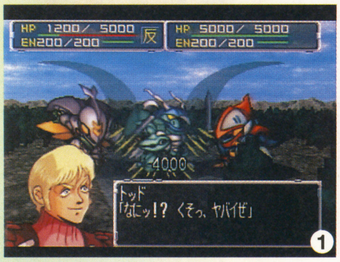
## 夢の合体攻撃で、立ちはだかる敵を撃ち破れ!!

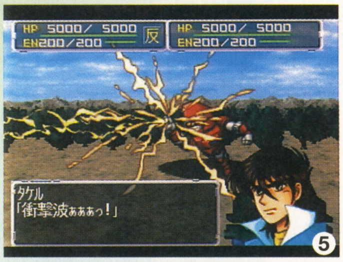
# スーパーロボット大戦64

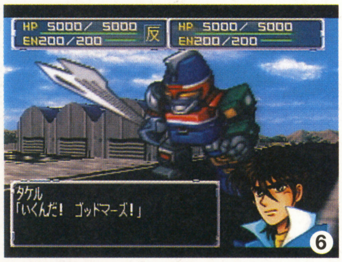
1999年10月29日予定
開発度80%
7,800円(予価)/バンプレスト

BANPRESTO

## 最新情報





❶ダンバインとビルバインの合体攻撃がトッド・ギネスに炸裂。❷マジンガーZとゲッターロボの合体攻撃は、“東映まんが祭り”を彷彿とさせる。オールドファンにはたまらないシーンだろう。❸マジンガー系3体揃い踏みのパンチ攻撃。ちなみに、支援ユニットは行動済みにはならない。戦略的にも重要なポイントだ。❹『機動戦士ガンダム/第08MS小隊』での主人公である、ガンダムEz8を駆るシロー・アマダ。❺ゴッドマーズへの合体前のロボット、ガイヤー。くり出す攻撃は、サイコキネシスを敵にぶつける衝撃波。❻合体後のゴッドマーズ。この巨体がズームアップされる画面は迫力満点だ。❼カットイン・アニメでは、ロボットはオリジナルのサイズとなる。ジャイアントロボもこの通り。❽レイズナーの“V-MAX”の発動シーン。やや地味な存在ではあるが、攻撃力は高いのだ。

番組の枠を越えたロボットどうしの戦闘シーンが魅力のシミュレーションゲーム、『スーパーロボット大戦64』。その続報が届いたので、早速お知らせしよう。

『スーパーロボット大戦』シリーズにおいて初めて採用された、N64版独自のシステムにして最大の特徴と言えるのが、“合体攻撃”だ。これは、敵との戦闘の際に、自機の周囲の8マス以内に特定のユニットがいる場合、協力して一体の敵に同時攻撃を仕掛ける、というもの。例えば、それがダンバインとビルバインなら“ツインオーラアタック”という攻撃がくり出されるのだ。もちろん、マジンガーZとゲッターロボという、番組の枠を越えた合体攻撃だって実現可能だぞ。当然、力を合わせることで攻撃力はアップするから、戦艦などのようにHPの高い難敵も倒しやすくなるので、どう攻撃するかという戦略性も広がっているはず。何よりも、どんな合体攻撃が再現できるのか、考えただけでもワクワクするよね。さらに、戦闘シーンで近接攻撃をくり出すと、武器をかまえたロボットがズームアップされて、敵に攻撃を仕掛けていく。画面にグッと大写しになっていくそのようすは、まさに圧巻だ。また、シリーズでおなじみの、特殊攻撃時に挿入されるカットイン・アニメも再現されているぞ。

『スーパーロボット大戦64』では、ゲームのストーリーはオリジナルのものとなっている。外宇宙から飛来したムゲ=ゾルバドス帝国の襲来を受け、地球がその支配下に置かれてしまってから3年。プレイヤーは、帝国の支配に対する反抗組織(レジスタンス)の一員となり、地球を解放するべく戦っていく。ゲームの最初では、スーパーロボット系かリアルロボット系のいずれかの主人公が選べるが、それぞれで性別が設定できるほかに、その選択に応じてライバルキャラクターが出現する。ライバルは、ストーリー展開にも大きく関わってくることになるのだ。そして、これまでの『スーパーロボット大戦』シリーズで好評だったマルチシナリオシステムも、大きくグレードアップされている。主人公であるプレイヤーが、シナリオ内でどの陣営に所属してどう行動するか、それが以後の進行ルートにより大きな影響を与えるようになっている。より選択肢が微妙になったので、行動方針をしっかり決めておく必要があるぞ。すべてがパワーアップした『スーパーロボット大戦64』、続報を刮目して待て!

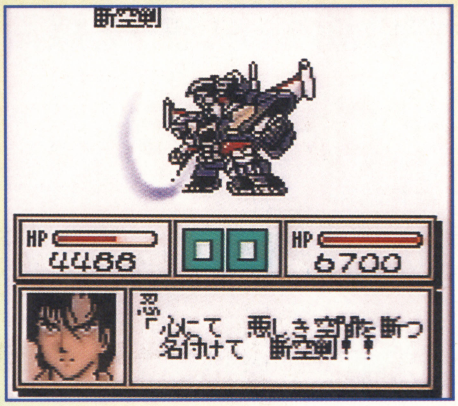
©葦プロダクション ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©光プロダクション ©光プロ/アミューズビデオ/PLEX/アトランティス ©BANPRESTO 1999 ©1999 MONEGI ※画面は開発中のものです。



本誌9月号に掲載された『スーパーロボット大戦64』の記事において、発売日や価格などのデータが間違っておりました。
読者の皆さまならびに関係者の方々にはたいへんご迷惑をおかけしましたことを、ここに訂正し謹んでお詫び申し上げます。

## GBで燃え上がった血潮をN64で炸裂させろ!!

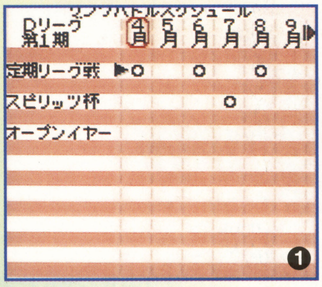
# スーパーロボット大戦リンクバトラー

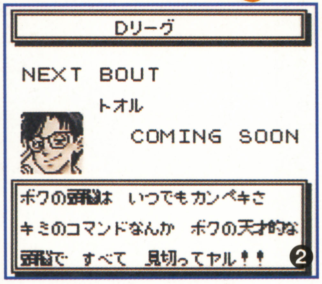


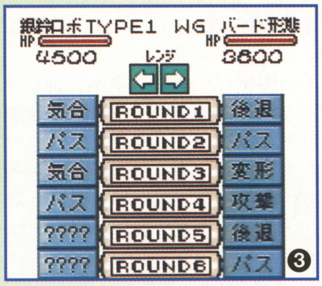

1999年10月1日予定
開発度100%
4,500円(予価)/バンプレスト

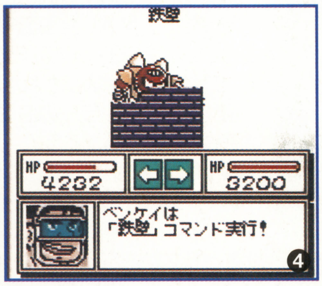
BANPRESTO

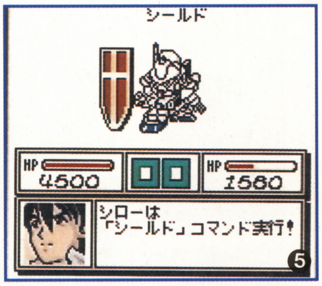
次号攻略

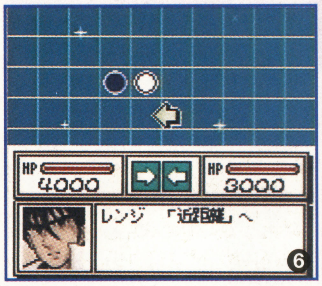


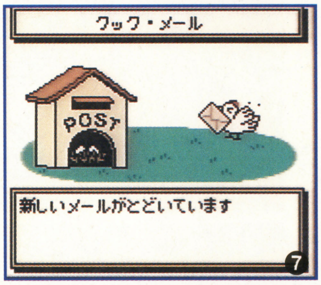



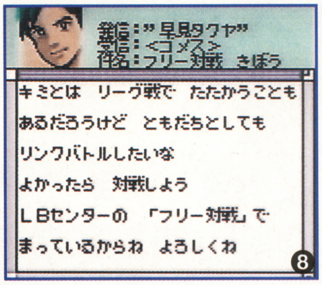

『スーパーロボット大戦64』(以下『スパロボ大戦64』)が戦略型シミュレーションゲームであるのに対し、GB版『スーパーロボット大戦リンクバトラー』(以下『リンクバトラー』)は、最大5機のチームを率いて戦う"戦闘級"のシミュレーションゲームだ。

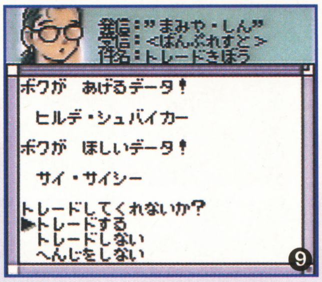
プレイヤーは、手持ちのロボットとパイロットを組み合わせてチームを編成する。ちなみに、ロボットのサイズによっては5機以下のチームしか組めない。ここでも、プレイヤーの戦略性が問われるわけだ。戦闘は6ターンに分割されており、相手がどういう行動をしてくるかを予想しながら、攻撃、防御、精神コマンドといった行動を6つ組み合わせる。この入力が完了したら自動的に戦闘が進行し、双方の行動の組み合わせによって攻撃の命中などが決定、HPがゼロになったロボットは脱落していく。チーム全員を倒せば勝利となり、パイロットがレベルアップする経験値と、新しいパイロットやユニットが手に入るVP(ビクトリーポイント)が与えられるぞ。

『リンクバトラー』の真価は、『スパロボ大戦64』とリンクすることによって発揮される。両者のパイロットデータは共通なので、『リンクバトラー』で経験値を稼いでパイロットを成長させ、それを『スパロボ大戦64』に戻して大活躍させる、といったことが可能となるのだ。また、"トレード"機能を使えば、友だちが育てたキャラクターを自分の『スパロボ大戦64』に登場させることも可能なのだ。さらに、『リンクバトラー』からデータを送ることによって『スパロボ大戦64』に登場したり、逆にN64からGBにやってくる、という隠れキャラクターも存在するらしい。これはもう、どちらもとことんまで遊び尽くすしかないよね。

この『リンクバトラー』は、『スパロボ大戦64』よりも一足先に発売される予定となっている。本誌でも、次号で早速攻略を開始する予定だ。GBでパイロットを鍛えあげて、来るべき日に備えよう!



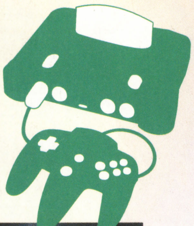

❶コンピューター内で開催されるリンクバトル。これに勝ち抜くことから始めよう。❷リンクバトルはランクによって複数のリーグに分かれており、彼はその中のDリーグの挑戦者。軽くひねってしまえ。❸戦闘に入るまえに設定した行動は、このように一覧になって表示されるのだ。❹つぎにくる敵の攻撃が強力なものと予測して、防御力が大幅にアップする精神コマンド"鉄壁"を実行。読みは当たるだろうか?❺やはり防御系の選択、"シールド"。消極的だが、HPが少ないときには有効となる。❻敵との間合いによっては、使えなくなってしまう武器もある。そうした駆け引きを読むことも重要だ。❼プレイヤーのもとに突然メールが届くことも。朗報だといいんだけど、今回はどうだろう?❽メールでフリー対戦を申し込まれた。売られたケンカは、そりゃ買うよね。❾こちらは、突然舞い込んできたトレード希望のメール。レアなデータがもらえたりすることもあるのかな?

© 葦プロダクション ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©光プロダクション ©光プロ/アミューズビデオ/PLEX/アトランティス ©BANPRESTO 1999 ©1999 MONEGI ※画面は開発中のものです。

本誌9月号に掲載された『スーパーロボット大戦64』の記事において、発売日や価格などのデータが間違っておりました。
読者の皆さまならびに関係者の方々にはたいへんご迷惑をおかけしましたことを、ここに訂正し謹んでお詫び申し上げます。

## N64初の512メガROMカートリッジを採用!

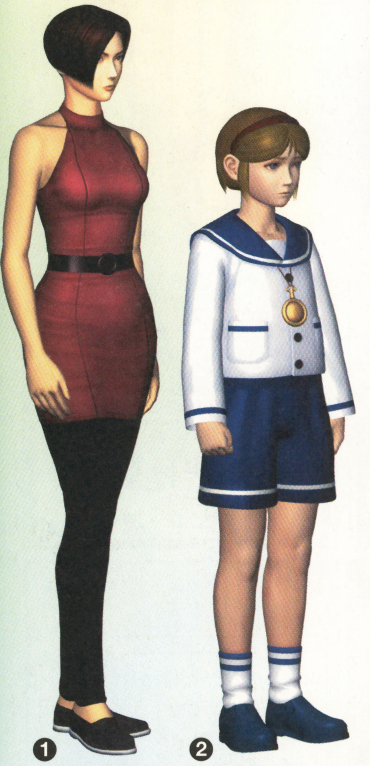
# バイオハザード2

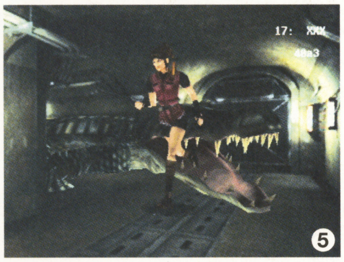


発売日未定
開発度 70%
価格未定／カプコン

CAPCOM

最新情報





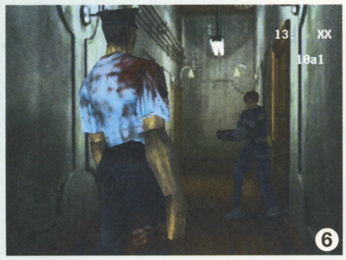
7月号でも一度お届けしたN64版『バイオハザード 2』の続報が入ったぞ。掲載した画面写真は、海外で先行発売されることになっている『RESIDENT EVIL 2』のもの。開発中の画面らしく、実際のゲームでは表示されないパラメーターなどが入っているが、元祖サバイバルホラーの名に恥じないような、一種独特な雰囲気は感じてもらえるだろう。

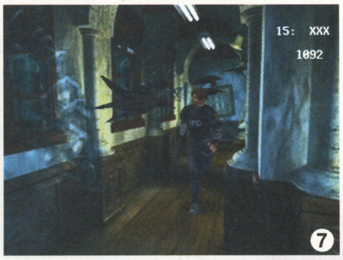
バイオハザードシリーズではつきものだった、CGによるムービーシーンは、N64ソフトでは初の512メガROMカートリッジを採用することで実現。質においても量においても、他機種版に引けをとらない内容になっている。ムービーやデモ画面で流れるセリフも、音声により表現されているのだ。

N64のグラフィック機能を一層強化してくれる、ハイレゾパックに対応することも決定。ムービーシーンとゲーム画面の境なく、美しくなめらかに動くグラフィックが、そこはかとない恐怖をかもし出している。もちろんハイレゾパックがなくてもゲームはできるが、対応ソフトも増えているので、『バイオハザード 2』が発売されるまでには買っておきたいアイテムだ。

このソフトは、8月末の『NINTENDOスペースワールド'99』のほかに、9月18日～19日まで幕張メッセで開かれる『東京ゲームショウ'99秋』にも出展される。どちらのイベントでも実際にゲームをプレイすることができるというから、東京近郊に住んでいるならぜひともチェックしておきたいね。

N64版ならではのオリジナル要素が各所に追加されるというこのソフト。他機種版で体験したという人も、新たな気持ちでもう一度プレイする価値は十分にありそうだ。価格や発売日などのアナウンスはまだされていないが、続報が入りしだい誌面で紹介していくので、楽しみに待っていてくれ。





❶主人公のひとり、レオンと行動をともにする謎の女性エイダ。❷クレアに助けられる少女のシェリー。❸クレア編のオープニングシーンから。レオン編も完全に再現されている。❹シェリーと再会したクレア。❺巨大なワニに追われるクレア。❻ショットガンをかまえるレオン。❼窓ガラスを割って襲いかかるカラスの群。振動パックが震え恐怖が伝染する。❽下水道に潜む巨大グモと対決するエイダ。❾レオンと出会ったクレア。どうやらアイテムが手に入りそうだ。

© CAPCOM CO., LTD. ＊画面は NINTENDO64版『RESIDENT EVIL 2』の開発中のものです。

# オスとメスのポケモンでタマゴが生まれる!?

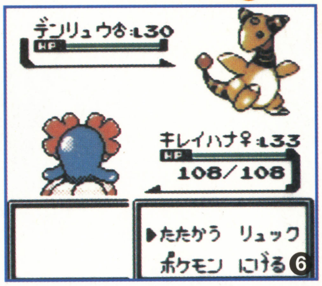
# ポケットモンスター金・銀

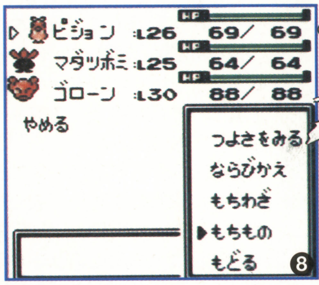
POCKET MONSTERS

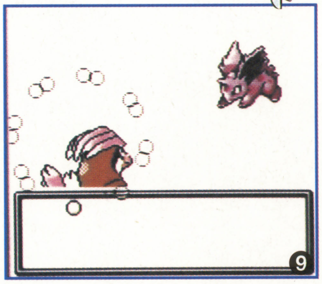
1999年9月上旬予定
開発度90%
各3,800円／任天堂

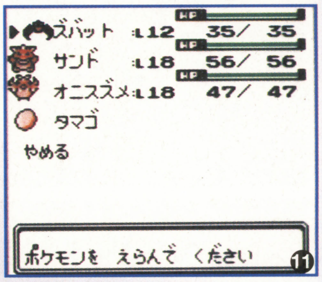
Nintendo

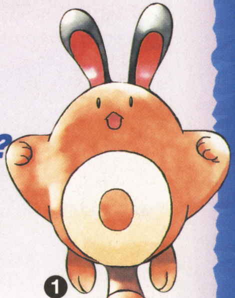
次号攻略か!?

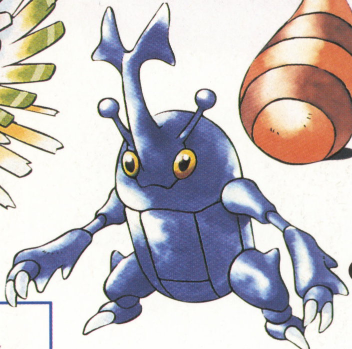


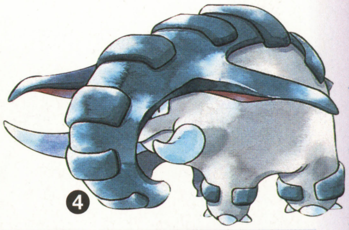








8月末に開かれる『NINTENDOスペースワールド'99』で、いよいよ実際にゲームをプレイできることになった『ポケットモンスター金・銀』。JRのスタンプラリーに、夏休み映画の公開と、今年の夏はポケモン一色という感じ。それに乗り遅れまいと、今月も最新情報をドバーンと公開するぞ。

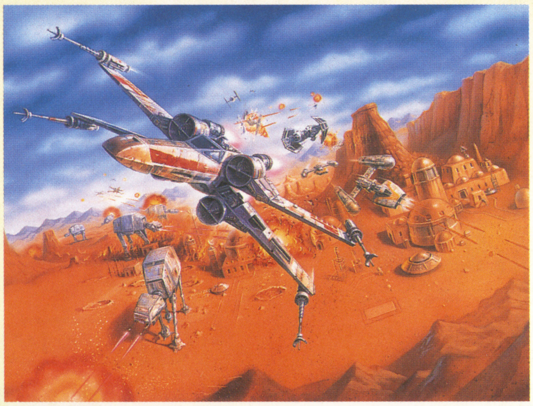
まずはホウオウが飛ぶ『金』バージョンのタイトル画面をとくとご覧あれ。GBカラー対応だけあって、青い空に赤いタイトルロゴが美しいね。今回はどんなBGMが流れることになるのかな。また、ポケモンのバトルシーンは、映画の冒頭に流れる『金・銀』のCFにも出てくるというから、スペースワールドにいけない人は、映画館でゲームの雰囲気をしっかりと確認しておこう。

『金・銀』で加わった新要素に、ポケモンがどうぐを持てるということがある。たとえば、バトルがはじまるまえに回復アイテムの"きのみ"をリュックから出して持たせておくと、HPが減ったときにポケモン自らが使って回復できるのだ。このほかにも、上手にアイテムを選んでポケモンに持たせてあげれば、ゲームを進めるのが楽になりそう。ゲームが発売になったら、真っ先に試してみようね。

そして、もうひとつの新要素。『金・銀』では、ポケモンにオスとメスの性別があることは知ってるよね。いままでの『ポケモン』のニドランのように、それぞれのポケモンの名前の最後に"♂"と"♀"の記号がついているのだ。今回新たに公開された画面写真には、なんとタマゴが登場しているけど、どうやらこれは、ポケモンのオスとメスの存在と密接に関係しているらしいぞ。どうしたらポケモンのタマゴが手にはいるのかは謎につつまれている。ゲームが発売される日が、ますます楽しみになってくるね。

❶新ポケモンのオタチ。尻尾で立ち上がるのかな？❷タイトル画面にシルエットで登場するホウオウ。❸外国産のカブトムシみたいなこのポケモンは、ヘラクロスだ。❹ガードが固そうなドンファン。❺ハートマークを出して、あまえる攻撃をするトゲピー。❻キレイハナとデンリュウのバトルだ。❼ヘラクロスが怒ると怖そうだね。❽ピジョンを攻撃に出すまえに、"もちもの"から"もたせる"を選んで、リュックから"きのみ"を出してあげよう。❾"きのみ"を使っているところ。❿HPがグーンと回復したぞ。⓫タマゴを大切に育ててかえしてあげよう。

＊画面写真はすべて開発中のものです。© 1995-1999 Nintendo / Creatures /GAME FREAK



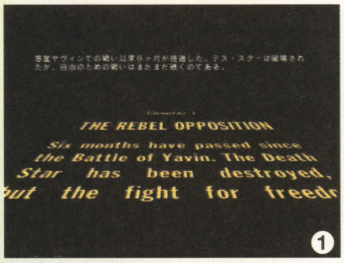
## アメリカで既発売の話題作がついに日本上陸!

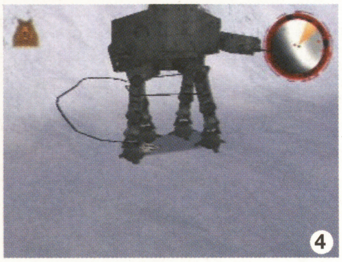
# STAR WARS スター・ウォーズ®[出撃!ローグ中隊]™

1999年8月27日
開発度100%
6,800円/任天堂

Nintendo®

**最新情報**



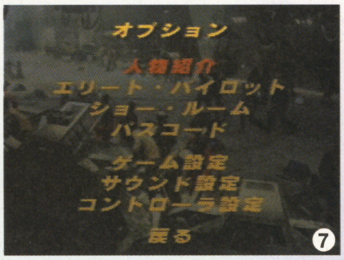


この夏、エピソードⅠがゲーム、映画ともに好評を博しているスター・ウォーズ。そしてもう1本、スター・ウォーズを題材としたゲームの日本発売が決定した。その名も『スター・ウォーズ　出撃! ローグ中隊』。

そもそもこの『ローグ中隊』はアメリカで'98年12月に発売されていたもの。それがようやく日本でもプレイできるようになるのだ。首を長くして待っていたファンにとって、朗報といえるのが新たにオリジナル要素が追加されたこと。エピソードⅠに登場したナブー・スターファイターを、自機として使えるようになった。これでこそ待たされたかいがあったというものだね。

『ローグ中隊』の舞台となるのは、エピソードⅣとⅤのあいだに位置するオリジナルストーリー。プレイヤーは旧3部作の主人公である、ルーク・スカイウォーカーとしてローグ中隊を率い、数々のミッションを達成していこう。全部で16のステージをこなさなければいけないので、簡単にすべてをクリアーすることはできない。各ミッションの舞台となる惑星は異なるから、丁寧に書き込まれたグラフィックを楽しむのもいいだろう。なかでも、昔ながらのファンには感涙もののシーンが、リアルに再現されているのは見逃せないポイントだ。ゲームとはべつにオプションモードでキャラクターの詳しい紹介を見ることができるのも、なんともマニア心をくすぐる。

ただ『ローグ中隊』は少々難易度が高く、せっかく用意されたギミックを全部楽しむことができない、なんて人がいるかもしれない。そんな人のためかどうかはわからないけれど、まだ公開はされていないが、特定のパスワードを入力すると、自機を無制限にしたり、すべてのステージを選べるようになるモードが用意された親切設計。なによりも、多少難易度が高いのは『ローグ中隊』が本格派3Dシューティングであることの証でもあるのだ。



❶映画の演出そのままに再現された物語の導入部。❷ミッションの内容に合わせて自機を決めよう。❸任務内容はプレイの途中でも、ポーズすれば確認できる。❹これもまた映画にあったシーン。弱点の足元にケーブルを絡ませろ。❺ここでの自機はXウィング。流れるセリフはもちろん英語だ。❻デス・スターに乗りこんでの緊迫のシーンもご覧のとおりだ。❼オプションでは人物紹介を見たり、ゲーム設定の変更ができる。❽あるパスコードを入れるとなにかが起きる!? ちなみにこのパスコードを入れるとゲーム中の難易度がより高くなるぞ。

© Lucasfilm Ltd. & TM. All rights reserved. Used under authorization.

# 少年とガラクタのコミカル冒険活劇!!

# ぐるぐるガラクターズ

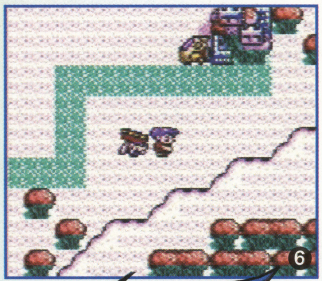
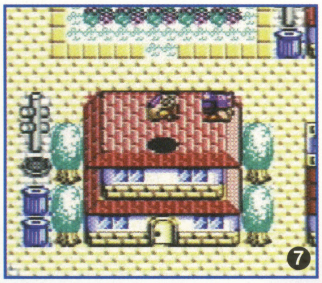
1999年9月10日
開発度100%
4,300円／アトラス

ATLUS

『真・女神転生』シリーズのアトラスから、新しいタイトルのRPGが発表された。その名も『ぐるぐるガラクターズ』だ。主人公のユウタは"みどりヶ丘"に引越しをしてきた少年。そこで不思議な生物、ピコピコとポコポコに出会い、強引に勇者に仕立て上げられ、なぜか異世界を救うことに。

ユウタは現実世界のみどりヶ丘と、異世界の"ブリングワールド"との間を、トランパ号というワープマシンに乗って移動することになるのだけれど、そのときに不思議な現象が発生するぞ。それは"デジカメシステム"によるもの。手に入れたトースターや下駄箱などのガラクタ（アイテム）をデジカメで撮影することで、ブリングワールドで心強い仲間のモンスターに変身してくれるのだ。ゴミ箱や家の中など、さまざまな場所で手に入れることができるガラクタ。冒険を楽に進めるためにも、多くのガラクタを撮影してブリングワールドでの冒険に備えよう。でも、みどりヶ丘に帰ってくると、モンスターたちはもとのガラクタに戻っちゃうのだ。

ひとりでストーリーを進めるだけでも十分楽しいこのソフトだけれど、通信ケーブルを使えば、さらに遊びの幅が広がるぞ。友だちとモンスターの交換ができるのはもちろん、"2P対戦"やコンピューターキャラクターを含めた"三どもえ対戦"も可能。電子メールのように友だちにメッセージを送れる"伝言板"なんて機能もある。そしていちばんの目玉が、自分の育てたユウタを友だちのソフトに転送し、住まわせることができてしまう"友だちアパート"だ。もちろんその逆も可能。友だちや自分のゲームの進行状況に応じて、アドバイスをかわすことができるのだ。ゲームに行き詰まったら、友だちの家へ居候に行くのもいいかもね。

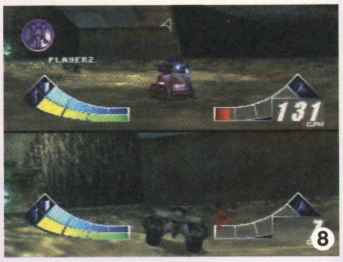
❶異世界でのユウタは、とてもりりしい勇者に。❷異世界ではコスチュームがちょっとカッコいいジンジャー一味。❸ピコピコとポコポコは、ユウタを勇者と勘違いしてしまうオッチョコチョイ。❹ジンジャー一味はユウタの邪魔をする3人組だが、現実では普通の学生(?)なのだ。❺現実世界でのユウタの姿。普通のわんぱくな少年だよね。❻幻想的で、とても美しい世界だね。❼トランパ号を使ってワープや移動ができるのだ。❽ピコピコたちが住んでいるブリングワールトは、いくつもの国が存在するぞ。❾この下駄箱は、どんなモンスターになるのかな？❿コミカルな敵がたくさん登場するのだ。

© ATLUS/タツノコプロ 1999

サイバーな世界観で人気のシューティングレースが帰ってきた!

# エクストリームG2

1999年9月10日
開発度90%
5,800円（予価）
/販売元：タイトー発売元：アクレイムジャパン



❶密集状態でいかに相手にダメージを与えるが勝負のカギ。❷キャラクターには各種の能力が設定されている。❸シューティングレースでは眼前の敵を撃ちまくれ。❹サブウエポンの効果は劇的なものから地味なものまでさまざま。❺攻撃を受けてしまうと画面は真っ赤に。❻決められたパスワードを入力するとなにかが起こる!?❼対戦では相手の機先を制しろ。❽タンクバトルは対戦のみのおまけ的なモードだ。

無制限に発射できる武器“レーザーボルト”を装備した超高速のバイクを操りながら、近未来空間を疾駆するド派手なレースゲームの続編がいよいよ発売間近に迫ってきた。

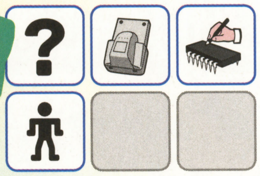
今作では、'98年5月にN64版で発売された前作の、大きな特徴であるスピード感にさらに磨きがかかっているぞ。コースレイアウトもより広く距離の長いものになったので、その速さを存分に体験することができるのだ。もちろん前作からのイカした世界観は引きつづき踏襲されているので、新作の登場を待ちわびていたファンも満足がいくはず。よりきれいになった照明効果やリプレイ、ミラーモードなどといった演出面でのパワーアップが盛り沢山なので、前作はプレイしていなかったという初心者でも気軽に楽しめるに違いない。Zトリガーでアクセルという一風変わった操作方法も、慣れてしまえばこのソフトならではの魅力だということに気づくだろう。

敵キャラクターと文字どおり戦いながら、上位入賞を目指すメインのモードのほかに、純粋にスピードを競うタイムアタックや、つぎつぎに出現する敵を撃墜して、その数を争うシューティングレースなどのモードも用意されており、やりこみ派のキミもナットクの多彩さだ。ふたりプレイでの対戦も可能だから、コンピューターを相手にする以上にスリリングなプレイを味わうことができるぞ。　サブウエポンはさまざまな効果を持つものが用意され派手な演出も多い。回数制限のあるニトロ使用時の加速感は思わず腰を浮かしてしまうほど。ちょっとクレイジーなアメコミ調のテイストとあいまって、好きモノにはたまらない魅力を持つ1本なのだ。

© 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rights reserved

## 豪華客船で起こった連続殺人の行方は？

# 夜光虫Ⅱ～殺人航路～



1999年10月予定
開発度90%
6,800円／アテナ

Athena
株式会社アテナ

'95年にSFCで人気を博したテキストアドベンチャー『夜光虫』の続編が発売される。その名も『夜光虫Ⅱ～殺人航路～』。

豪華客船“ダイナスティ”号で処女航海の途中に謎の爆発事故が起こる。同級生の“早見ありさ”とともに乗船していたキミは、運よく近くを通りかかった客船“パンドーラ”号に救助され難から逃れたように思われたのだった。しかし、その船ではつぎつぎと殺人事件が起こり始める。果たして、この連続殺人を解決することができるかがゲームの目的となっている。

テキストの選択肢によって物語は進んでいく。背景の美しいグラフィックとバックに流れる壮麗な音楽はゲームの雰囲気を盛り上げているぞ。もちろん、“マルチシナリオシステム”で物語が分岐しているので、一度だけでなく何度も楽しめるのだ。

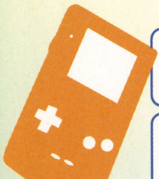
質の高いストーリーを堪能できるこのゲーム。ぜひ一度体験してみてくれ。

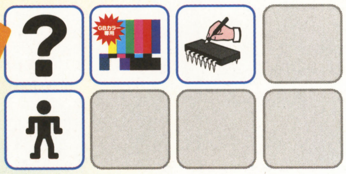
© Athena 1999

❶豪華客船“ダイナスティ”でのパーティーが開かれていた。❷突然の爆発音、船に何かが起こったようだ。❸❹選択肢を選ぶと、物語が進んでいくゲームシステムだ。❺ゲームを始める際に主人公の名前も変更できる。

## あの名作アドベンチャーが帰ってきた！

# 夜光虫GB





1999年10月予定
開発度90%
3,800円／アテナ

Athena
株式会社アテナ

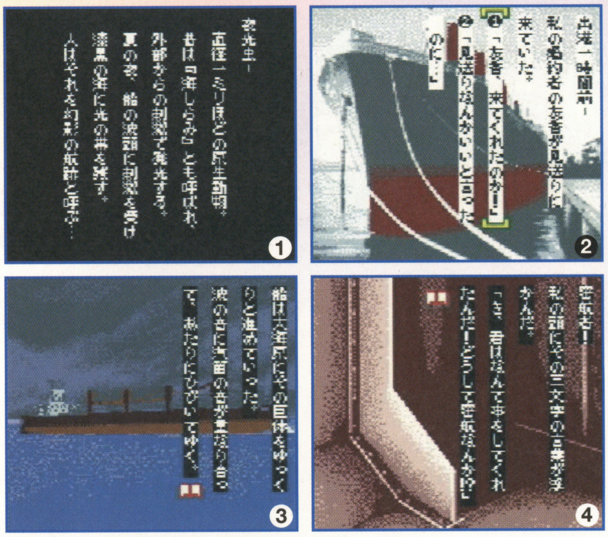
N64に続き『夜光虫』のGBへの移植が発表されたぞ。

与えられた文章を読み、選択肢を選んでいくことによって物語を進めていくこのゲーム。“マルチシナリオ”システムを採用しているので、プレイするごとにべつの物語を楽しめるというわけだ。ストーリーは発売されたSFC版と同様だが、新規シナリオも追加されているから新たな発見もあるはず。昔遊んだプレイヤーも、もう一度遊んでみよう。

物語は、大型貨物船『ダイアナ』の船長であるキミに、航海中に起こる殺人事件、さらに台風の接近や密航者騒ぎなど数々の難題がふりかかってくるが、婚約者の待つ日本へ無事に寄港できるのだろうかというもの。さまざまな状況を検討・推理して、事件を解決していこう。

GBソフトなので、どこにでも持って歩ける文庫本のように場所を選ばずに物語を読み進んでいける。また、難しい漢字には“読みがな”表示機能も付いた親切設計なのだ。

© Athena 1999



❶どこか薄気味悪いオープニングだ！❷恋人とのしばしの別れ、再び会えるだろうか。❸❹そして出航、次第に困ったことが起こりいくつも重なり思わぬ状況へ。❺わからない漢字もひらがなで表示可能。

## かっこいいロボットが登場するRPG!

# 銃鋼戦記バレットバトラー

1999年10月21日
開発度100%
4,500円(予価)／コナミ

KONAMI

『アザーライフアザードリームスGB』、『サバイバルキッズ』と人気RPGを発売中のコナミから、新たなタイトルが発表された。その名も『銃鋼戦記バレットバトラー』。

世界各地を冒険する少年リュートは、たまたま立ち寄った森の国サレーナで"バトラー(巨大武装ロボット)"の暴走を目撃する。聞くところによると各地で暴走バトラーの被害が続出しているらしい。さらに、サレーナの城では美しき姫君リアラが何者かに連れ去られていたのだった。キミはリュートとなってバトラーを操り、暴走バトラーと戦いながらリアラ姫を探す旅にでる。

自分のバトラーは敵バトラーとの戦いで勝利することによって成長していく。また、敵からデータを奪いバトラーの複製を作ったり、バトラーどうしを合体させたりして最強のバトラーを作り上げていこう。

詳しい情報が入り次第紹介していくから楽しみに待っていてくれ。

© 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

❶まずは"サレーナ"の城で話を聞こう。❷敵バトラーとの3対3のパーティーバトルとなる。❸自分のバトラーを育て、強力な必殺技を身につけろ。❹さまざまなダンジョンにも秘密が隠されている。❺各地を旅してリアラ姫を救い出すのだ。

## かわいいうさぎたちのファンタジーワールド!

# シルバニアファミリー ～おとぎの国のペンダント～

1999年10月
開発度75%
3,980円／エポック社

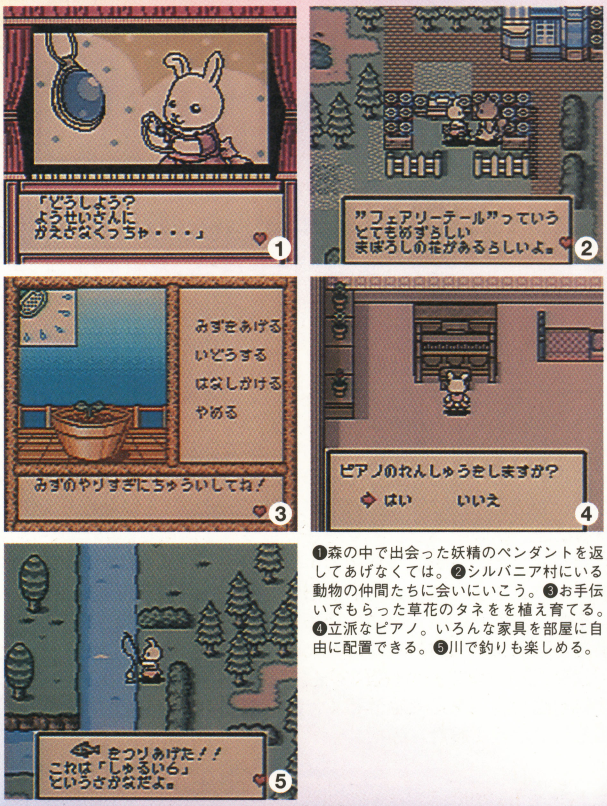
EPOCH 株式会社エポック社

女の子に絶大な人気を誇る『シルバニアファミリー』。ごっこ遊びおもちゃとしてかわいい動物たちがフィーチャーされているが、今回の主人公は"アイボリーウサギの女の子"。おとぎの国の扉を開く8個の"夢のかけら"を集めるため"シルバニア村"を冒険し、おとぎの国の妖精に落としたペンダントを送り届けるのが目的となる。

仲間の動物たちに"ふしぎなきのみ拾い"などのお手伝いを頼まれたら、うまくやり遂げて"ゆめ"ポイントをためていこう。ゲーム内では現実と同じように時間が流れているので、夕方になると家に帰らなくてはならない。眠ると夢の中の妖精が"ゆめ"の総ポイント数によって時間の流れを遅くしてくれるのだ。それで、広大なシルバニア村の各地にいる動物たちにも会いに行けるようになるから、"夢のかけら"の話を聞きにいこう。

また、仲間の動物たちと記念写真を撮ってそれをポケットプリンタでシールにできる。さらに、通信ケーブルを使ってほかプレイヤーとの相性診断チェックなど、たっぷり遊べるソフトになっている。

© 1999 EPOCH CO.,LTD




❶森の中で出会った妖精のペンダントを返してあげなくては。❷シルバニア村にいる動物の仲間たちに会いにいこう。❸お手伝いでもらった草花のタネをを植え育てる。❹立派なピアノ。いろんな家具を部屋に自由に配置できる。❺川で釣りも楽しめる。

いっしょに歩いて強くなる、最強メタルウォーカーを育てよう

# 爆走戦記メタルウォーカーGB（仮題）

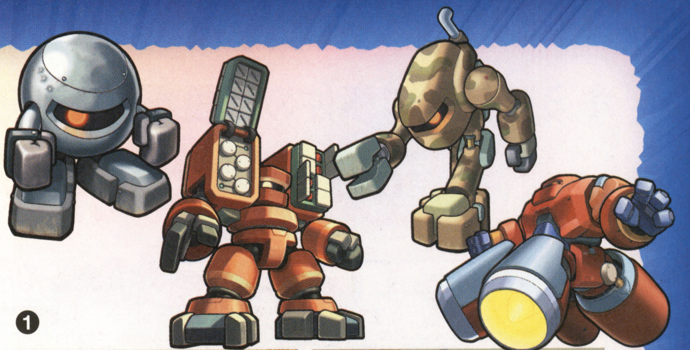
発売日未定
開発度40%
価格未定／カプコン

CAPCOM

'98年秋に発売されて話題を呼んだ携帯液晶ゲームが『爆走戦記 メタルウォーカー』。歩数計機能がついていて、自分が歩くとキャラクターもゲームの世界を歩いて成長していくという一体感が人気のヒミツだった。

そんな『爆走戦記 メタルウォーカー』が、装いも新たにGBソフトとして登場することが決定した。プレイヤーは主人公クラマ鉄斗を操り、物語の舞台となるラスティッドランドを冒険していく。鉄斗の目的は戦闘ロボット、メタルウォーカーをより強いものへと開発することだ。自慢のメタルウォーカーで、敵のメタルバスターを倒していこう。これまでにない新感覚のバトルシステムがたまらない魅力を放っているぞ。

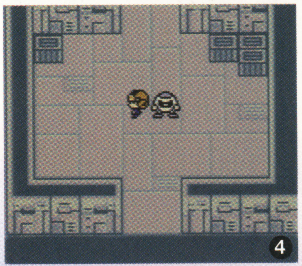
キャラクターデザインを担当しているのは『ミニ四ファイターV』などの人気漫画でおなじみの青木たかお。親しみあるキャラクターをゲームボーイカラーのきれいな画面で活躍させられるのがなんともうれしいね。



❶

❷

❸



❹

❶さまざまなキャラクターを倒して、メタルウォーカーを育てるのだ。❷主人公はメタルウォーカーを引き連れてラスティッドランドを冒険する。❸倉庫の中にはなにがいるかわからない。まずは看板を読んでみよう。❹建物の内部では慎重に行動しよう。

© CAPCOM CO.,LTD.© 青木たかお/小学館

キャラクターのかわいさとパズルの中毒性にハマリっぱなし!

# テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち

発売日未定
開発度85%
価格未定／カプコン

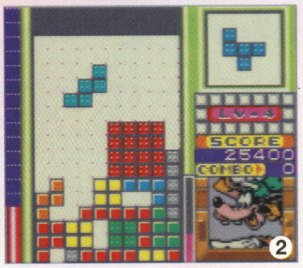
CAPCOM

パズルゲームの定番『テトリス』を、みんなの人気者、ディズニーのキャラクターといっしょに遊べるのがこの『テトリスアドベンチャー すすめミッキーとなかまたち』だ。

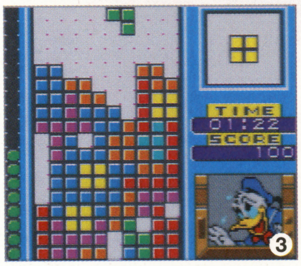
テトリスとひとくちに言っても、オーソドックスなテトリスのほかにもいろいろなモードで遊べるぞ。たとえば、ターゲットテトリスは決められた数のピースだけで、目標のピースを消さなければならない。そしてふたりプレイ用のハーモニーテトリスは、相手も同じ高さのラインを揃えなければピースが消えない、というちょっと変わったモードだぞ。

また、クエストモードはストーリーにそってゲームが進行していくモードだ。好みのディズニーのキャラクターを選択して、1年に1度開かれるテトリスコインラリー大会優勝を目指そう。愛らしいキャラクターによる演出はきっとキミの心をとらえて離さないに違いない。

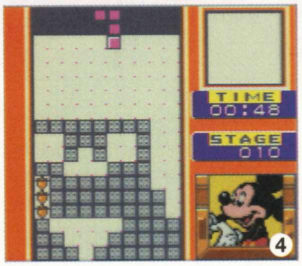
❶



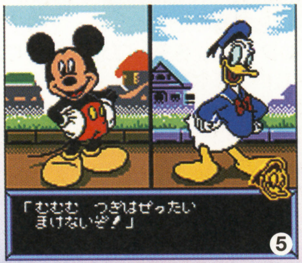

❷




❸




❹




❺

❶クエストモードではストーリーを進めながらコインを集めていく。❷風変わりなピースが降ってくるマジカルテトリス。❸ハーモニーテトリスではたとえラインが揃っても必ずピースが消えるとは限らない。❹目標のピースを消す、詰め将棋ならぬ詰めテトリスのターゲットテトリスでは繰り返しプレイして答えを見つけ出そう。❺ディズニーキャラクターの魅力をたっぷりと味わうことができるのだ。

Tetris © 1987 Elorg.Tetris Adventure © 1999 Elorg.Tetris Adventure TM sublicenced to Capcom by tetris Company..All rights reserved.
Disney characters,scenes,storyline,animation,art,sound,music © 1999 Disney All rights reserved.

## キミの推理で事件の真相を解き明そう!!

# ディジャブ

1999年10月上旬予定
開発度90%
3,980円/ケムコ

KEMCO

調べるや話すなどのさまざまなコマンドを使って、情報を集めながら謎を説き明していくアドベンチャーゲームの登場だ。

物語は1941年のシカゴシティーで起こった、ひとつの殺人事件から始まる。JOE'S BARのオーナー"ジョー・シーゲル"を殺した犯人は、"シーゲル"の友人である"エース・ハーディング"に、罪をかぶせた。プレイヤーはこの、濡れ衣をきせられてしまった"ハーディング"を操り、無実を証明するため、真の犯人を捜し出そう。

プレイ中、壁で行き止まりになってしまっても、すみからすみまで手間を惜しまずに調べる観察力と、鍵がかかり開けられない扉を、何か鍵の代わりになるものを使って、開けてしまうような柔軟な発想力、そして、冷静な推理力が、事件を解決するのに必要となってくるぞ。また、ラスベガスに建つホテルのブラックジャックルームで、捜査の資金を集めるのも重要だ。

❶ここが事件の起きたシカゴシティーだ。❷薬によって記憶を失った"ハーディング"。以前は、ボクサーだったようだが、事件と何か関係があるのか? ❸コートや財布のポケットに入っている物は、一旦、開けるコマンドでポケットを開いてから、取るコマンドでつかみ出そう。❹意外な場所に"ハーディング"の命を狙う者がいるぞ。❺JOE'S BARの店内で、電話の受話器を持ったまま死んでいる男を発見。これが"シーゲル"なのか!?

© 1999 KEMCO/IVI

## ほのぼのとしたキャラクターとシナリオが魅力!!

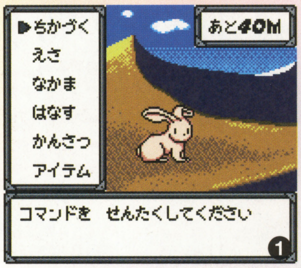
# かわいいペットショップ物語

1999年9月23日
開発度100%
3,980円/タイトー

TAITO

ゴールデンレトリバーやキリン、ゾウなど、さまざまな動物を取り扱っているペットショップの経営を体験できるのが、この『かわいいペットショップ物語』だ。ストーリーは、とある町でペットショップを営んでいたおばあちゃんが、突然病気で倒れてしまったところから始まる。プレイヤーが操る孫の女の子は、入院してしまったおばあちゃんの代わりに、ペットショップの店長となって、お客さんのさまざまな依頼に応じていく一方、おばあちゃんの病気を治す薬草探しもするのだ。

町を一歩出ると、RPGのようなフィールドマップが広がっていて、野生の動物と遭遇することもある。このような動物には、できる限り近づいたり、エサを与えるなどのアプローチをして、捕獲しよう。フィールドを歩き回り、それぞれの地方特有の動物を捕らえ、普通のペットショップにはいないようなペットを手に入れるのだ。



❶フィールドで見つけた動物に近づくと、このような画面に切り替わる。エサを与えたりして捕まえよう。❷ペットショップのイスに座って、店番を始めるのだ。❸病気にかかってしまったペットのために、薬を調合する。図鑑を見ると、薬の作り方がわかるのだ。❹育成したペットを大会に出場させることもできるぞ。優勝すると賞金がもらえるので、ペットショップの経営が楽になる。❺捕獲したり、お客さんから預かったペットを、ペットショップが所有する牧場で育成するのだ。

© 1999 COCONUTS ENTERTAINMENT CO.,LTD

## 欧米で大人気のラリーゲームがN64に登場！

# V-RALLY EDITION99

1999年9月30日
開発度100％
7,800円／スパイク

Spike

N64のレースゲーム好きにまたまた朗報！ 世界ラリー選手権を忠実に再現した『V-RALLY EDITION99』が発売されることになったぞ。'98年度のラリー選手権で登場した15車種ものラリーカーを乗りこなして、世界8ヵ国・全50ものコースを制覇するのだ。

まずは50のコースを自由に選べる“トレーニングモード”でシビアな走りを追究していこう。ある程度自信がついたら“アーケードモード”か“チャンピオンシップモード”にトライ。“アーケードモード”では、制限時間内にコース上のチェックポイントかゴールにたどり着くことが目標となる。“チャンピオンシップモード”はラリー選手権の世界そのままに、各コースの順位により与えられるポイントの合計によって総合優勝を目指すのだ。

振動パック対応だから、リアルに再現された各国の難コースを臨場感たっぷりに走破できること間違いなしだぞ。

© 1999 INFOGRAMES MULTIMEDIA. All rights reserved.

❶美しいレース風景を楽しもう。❷雪上でのレースももちろんある。❸ふたりプレイの際、画面を“横分割”か“縦分割”か選べる。❹自分の走りやすい視点切り替えができるのはうれしい。❺“チャンピオンシップモード”ではコンスタントにポイントを積み重ねていくことが必要。

## いつでもレースゲームを楽しみたいならこれ！

# V-RALLY CHAMPIONSHIP EDITION

1999年9月30日
開発度100％
3,980円／スパイク

Spike

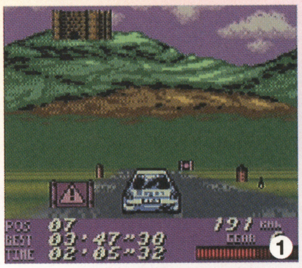
上で紹介した『V-RALLY EDITION99』と同様、世界ラリー選手権そのままのレースゲームがGBでも発売される。世界10ヵ国、40のコースを4車種の実在のラリーカーを駆使しつつ戦っていくのだ。

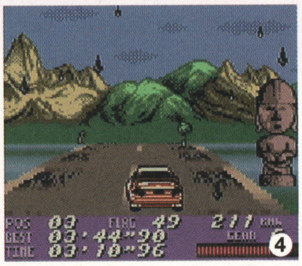
ゲームモードはふたつ。“アーケードモード”はライバルカーを追い抜き、各コースのチェックポイントやゴールを決められた時間内で通過するというもの。最初は“EASY（やさしい）”レベルのコースを選ぶことしかできないが、全コースをクリアーすると、“MEDIUM（ふつう）”さらには“HARD（むずかしい）”と難易度の高いコースに挑戦できる。

“チャンピオンシップモード”は10ヵ国の各2コースを2度走り、各コースで得たポイントによって総合チャンピオンを目指す。同じコースを2度走るといっても天候によって路面状況が変わってくるから、つねに冷静な走りを要求されるぞ。

また、両モードはレース後に表示されるパスワードによって、いつでも続きからレースを楽しめるようになっているぞ。

© 1999 INFOGRAMES MULTIMEDIA. All rights reserved.





❶GBカラー専用の美しい風景の中で熱いバトルがくり広げられる。❷雪上でのレースもある。ライバルカーにぶつかってスリップしないように。❸“アーケードモード”でチェックポイントを制限時間内に通過しないとゲームオーバー。❹世界の各都市の特徴あるレースコースをリアルに再現。❺コースの標識が表示された。走るラインを落ち着いて考えよう。

## 奥の深い魔法システムを持つRPGが登場！

# ジャックの大冒険〜大魔王の逆襲〜

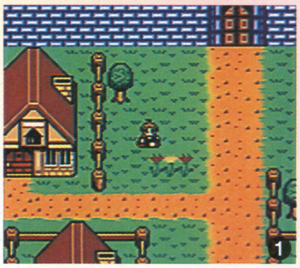
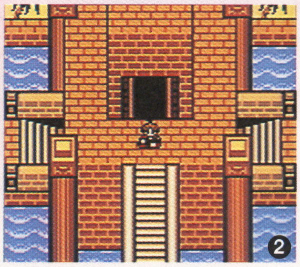
1999年11月予定
開発度75%
未定／イマジニア

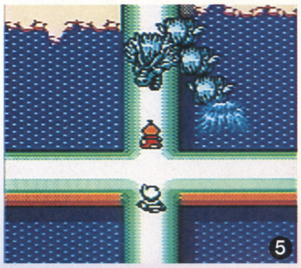
ファンタジーの世界を舞台にした本格的RPG『ジャックの大冒険〜大魔王の逆襲〜』がGBに登場する。

“ストーニア”、“アングルス”、“ヴェラグーン”と3つの国が共存共栄する島“セルトランド”。ある夜、ストーニアにある“メルロード精霊院”から“エーテルの書”が盗まれる。それは、精霊を超えた恐ろしい力に関する書であった。その後、モンスターたちが島を徘徊、平和な時代が終わりを告げた。

メルロード精霊院の見習い僧“ジャック”は、世界を破滅に導きかねない書を取り戻すため、冒険に出る。杖や魔法で敵と戦いをくり広げていくわけだが、このゲームのオリジナル要素として“精霊”という存在を利用している。“火”、“土”、“水”、“風”の4大精霊を組み合わせ、60にも及ぶ魔法を作り出していくのだ。敵との戦闘によって精霊を鍛え育てて使える魔法の数を増やし、より強い敵と戦いの場を広げていこう。数々の苦難を乗り越えて、ジャックは島の平和を取り戻すことができるだろうか？

© 1999 Imagineer Co.,Ltd.



❶❷“エーテルの書”を見つけるための旅が始まった。❸敵モンスターも動きも活発だ。❹大人数の敵も強力魔法でやっつけろ。❺かなり手強そうな敵モンスターだぞ。

## 豊富な知識が要求されるパズルゲーム

# 語楽王TANGO!

1999年10月7日
開発度90%
3,980円／J・ウイング

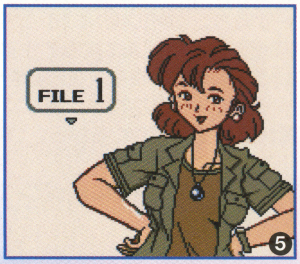
またまた、GBから新たなパズルゲームが登場するぞ。その名も『語楽王TANGO!』。

キミは世界7ヵ所の遺跡を巡り、決められたキーワードに合うように文字（ひらがな、カタカナ）を上下左右に動かして単語を作っていくのだ。例えば“すいえい”というキーワードの場合、バラバラの文字をうまく並べて“ひらおよぎ”や“バタフライ”という単語を作っていこう。

ただし、単語は上もしくは左から読めるものでないと解答とはならないぞ。ひとつの遺跡には15問も用意されていて合計105問もの難問が、キミを待ち受けているのだ。

クロスワードの要領で、うまく文字をつなぎ合わせてパズルを解いていこう。この手のゲームは一見簡単そうなだけにハマるとやめられない。パズル好きはぜひプレイしてみてくれ。

© J・WING




❶世界各地の遺跡がキミを待っている。❷❸❹“鳥の名前”、“日本の川の名前”、“花の種類”などわからないものは、家族に聞いたり本で調べたりするのもいいかも。❺セーブができるから、簡単に続きから始められる。

## 正義のヒーローがGBにやってきた！

# それいけ！アンパンマン ふしぎなニコニコアルバム

1999年11月30日
開発度20%
4,300円／アガツマ

PINOCCHIO ピノチオ

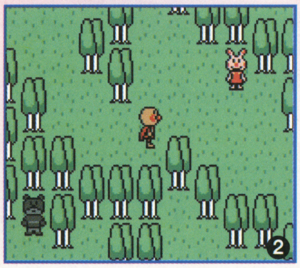
マンガやテレビアニメ、さらには映画と子供たちに人気の『それいけ！アンパンマン』の世界がGBのゲームになった！

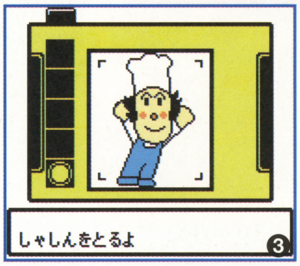
プレイヤーは主人公のアンパンマンを操作し、いろんな場所にいる友だちの"笑顔の写真"を撮って写真アルバムを完成させるのが目的なのだ。なかには困っている友だちもいるから、相談を聞いて悩みを解決してあげなければならない。

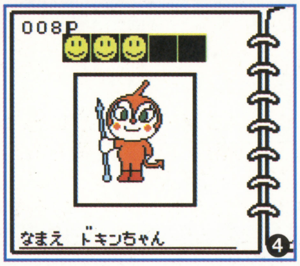
もちろんバイキンマンも途中で邪魔を仕掛けてくるぞ。その際、バイキンマンとミニゲームで対決することになる。勝てば"アンパンチ"でやっつけられるのだが、負けるとバイキンマンにせっかく集めた写真を取られてしまうのだ。みんなの"笑顔の写真"を守りぬくためにも負けられないぞ。

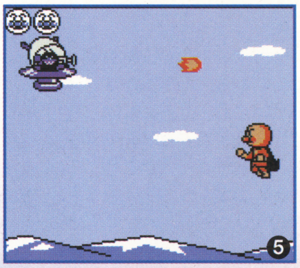
テレビアニメでおなじみのキャラクターが総出演なので、GB上でアンパンマンワールドをたっぷり楽しめる。いまから発売が待ち遠しいね。

© やなせたかし/フレーベル館・TMS・NTV © 1999 AGATSUMA



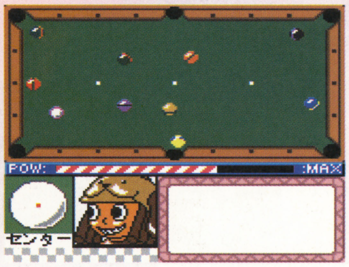




❶オープニングはGB初のカラオケ。歌詞が下に表示される。❷マップ上にいる友だちに話しかけるのだ。❸さあ笑顔でポーズ！❹ドキンちゃんの写真もアルバムに入っている。❺にっくきバイキンマンの攻撃をうまくかわそう。

# ファンク・ザ・9ボール（仮題）

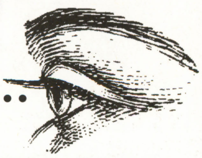
タム
12月発売予定/3,980円（予価）

ポップでかわいいキャラクターたちを選んで、本格的なビリヤードを楽しむゲーム『ファンク・ザ・9ボール』が登場するぞ。普通のビリヤードだけでなく、ボールを落とすことによって"オマケ"や"タマッピー（精霊）"が出てくるモードもあるのだ。



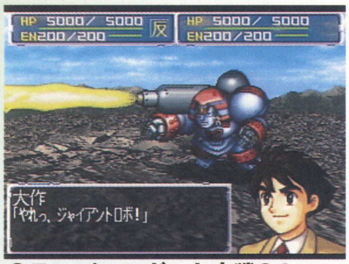

1999 © TAM

## 今月の期待作 店長's Eye!



### ピュウ 国立店／高橋順一店長の期待作

### スーパーロボット大戦64 (バンプレスト)
### スーパーロボット大戦リンクバトラー (バンプレスト)




●スーパーロボット大戦64

『スーパーロボット大戦』シリーズは、当店でも人気上位を占めるタイトルです。その完全新作が発売されるとなると、N64ユーザーはもちろん、いままでN64を持っていなかったファンも発売を待ち望んでいるとでしょう。『リンクバトラー』はN64版とはまったくべつのゲームながら、GBパックを使ったデータ交換ができることがセールスポイント。自分が育てたキャラクターをGBとN64のふたつのゲームで互いに使えたり、友だちとの対戦や交換が可能になり、『スーパーロボット大戦』の新しい楽しみ方が増えました。人気シリーズながら、なかなかイベントなどができなかった『スーパーロボット大戦』ですが、もしかしたら『リンクバトラー』による大会イベントが店頭でできるかもしれませんね。

ピュウ国立店
〒186-0004 東京都国立市中1-8-4
TEL.042-572-7160
定休日・年中無休
営業時間・11時～21時(土日祝:11時～20時)

©葦プロダクション ©サンライズ・NTV ©創通エージェンシー・サンライズ©ダイナミック企画 ©東映 ©光プロダクション
©光プロ/アミューズビデオ/PLEX/アトランティス ©BANPRESTO 1999 ©1999 MONEGI

No.06
# ●はじまりの森

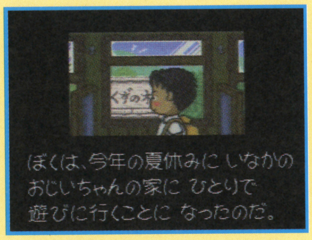
©1999 Nintendo

●商品番号／275239
●ジャンル／新作・その他
●メーカー名／任天堂

書き換え価格 2,500円（税別）●
Fブロック数／8ブロック●
Bブロック数／4ブロック●

## ここがオススメ　本を読んでいるようなおもしろさ

このゲームは、主人公の少年の行動や会話を選択しながら進んでいく、コマンド選択型のアドベンチャーゲームだ。ゲームに登場するさまざまなキャラクターと会話をして、情報を集め、物語の流れを理解することが大切。また、反射神経を使うミニゲームにも注意しよう。



### ほのぼのとした雰囲気の世界観

君のお父さんがまだ小学生だった頃のお話……。主人公の少年は、夏休みを利用して初めてひとりで、おじいちゃんの暮らす“くずの木村”にやって来た。しかし、駅で待ち合わせをしていたおじいちゃんは、少し遅刻をするという。退屈になった少年は、駅長さんに教えてもらった川辺へ出かけるが、そこに現われた1匹のホタルを追いかけているうちに、線路の先の崖に落ちてしまう。崖の下から戻れなくなった少年は、そこで、たくさんのホタルと遊ぶ、紫色の着物を着た女の子と出会い、帰り道を教えてもらうのだが、その少女は突然、姿を消してしまったのだった。少年はもう一度その子に会うため、村中を探し回るが……。

### 少年の書いた日記を見てみよう!!

#### 8月3日(日)はれ

今日は4時間も列車に乗って、おじいちゃんの村までやってきたのだ。けど、あの子はいったいだれだろう。みょうに古めかしい言葉を使っていたけど……。この村の子供ってみんなあんな感じなのかなぁ?

#### 8月4日(月)はれ

今日は4時間も列車に乗って、おじいちゃんの村までやってきたのだ。けど、あの子はいったいだれだろう。みょうに古めかしい言葉を使っていたけど……。この村の子供ってみんなあんな感じなのかなぁ?

続きはプレイしてからのお楽しみ！！

### 登場人物紹介

#### 主人公の少年

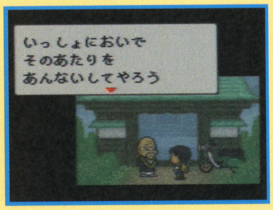
夏休みを利用して、おじいちゃんの村に遊びにやって来た小学生。お年玉とおこづかいをためて、自分で買った懐中電灯と、当たりのコーラの王冠が宝物。

#### 女の子

少年が“くずの木村”で、初めて出会った子供。紫色の着物を着ていて、妙に古めかしい言葉を使うが、あまり多くを語らない謎の多い女の子。

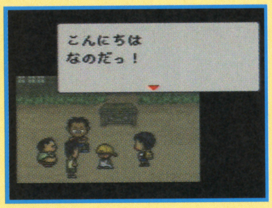
#### おじいちゃん

少年のおじいちゃん。“くずの木村”でお寺の和尚さんをしている。これから行われる夏祭りの委員なので、毎日とても忙しくしている。




#### 悪ガキ4人組

いつもいたずらばかりしているため、村でも評判の、悪ガキ小学生4人組。少年を“都会っ子”などと、いつも馬鹿にしている。

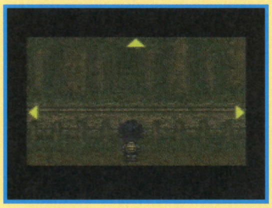


ニンテンドウパワーの新作ソフトの中には、アクションやシューティングなど、さまざまなジャンルが揃っているのだ。そこで今回は、この中から、本を読み進めていくおもしろさと、ほのぼのとした雰囲気が楽しめる、一風変わったアドベンチャーゲームを紹介するぞ。まず1本目は、先月書き換え開始となった『はじまりの森』。そして2本目は、いろいろな昔話を組み合わせた『平成　新・鬼ヶ島』だ。

## ゲームをプレイしよう

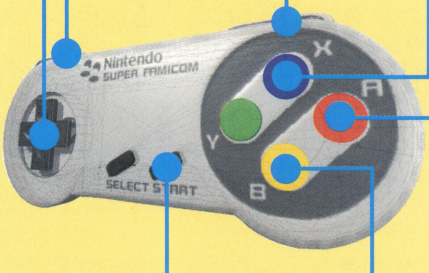
### コントローラーの使いかた

#### 少年の移動



画面内に黄色の三角形が表示された場合、その方向に進むことができる。

#### コマンドの選択




ミニゲームで使用する

セーブデータの消去

コマンドの決定

セリフの早送り

中断セーブを行う

選択したコマンドのキャンセル

## 基本操作説明

### 画面の見かた

#### メイン画面

#### 格闘モード画面

1 味方キャラクター

2 敵キャラクター

3 味方の気力

4 敵の気力

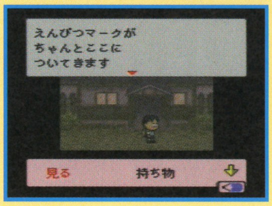
5 アクションウィンドウ

ゲームの後半では、少年が敵と戦う場面がいくつかでてくる。攻撃方法は、ルーレットによって決定することになるのだ。いろいろな攻撃パターンが表示されたルーレットを回し、止まったところが、その回の攻撃方法となるぞ。希望の動作の上にカーソルがきたら、す速くAボタンを押そう。もし、タイミングがずれてしまうと、思いどおりの動作にならないので気をつけよう。

#### ミニゲーム

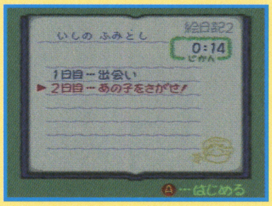
このゲームには、アクション形式のさまざまなミニゲームが用意されているのだ。操作方法は各ゲームによってそれぞれ異なるが、ミニゲームが始まる前に必ず簡単な操作説明があるので、これを参考にプレイするようにしよう。

#### セーブ




各章が終了するごとに、自動的に今までのゲーム内容をセーブする"オートセーブ"と、ゲームの途中をセーブできる"中断セーブ"がある。ゲーム中、画面右下に鉛筆マークがでれば、"中断セーブ"を行うことができるのだ。

#### セーブデータの選択




各章の途中から遊びたいときは「つづきから」。また、章の始めから遊びたいときは、各章のデータを選択しよう。一度セーブした章は何回も遊ぶことができるが、新たにセーブをすると上書きされてしまうので注意しよう。

No.07

# ●平成 新・鬼ヶ島 前編／後編

©1997 Nintendo

●商品番号／(前編)108642 (後編)109444
●ジャンル／新作・その他
●メーカー名／任天堂

書き換え価格 2,500円(税別)●
Fブロック数／6ブロック●
Bブロック数／1ブロック●

?

## ここがオススメ　さまざまな主人公が登場!!

### 新しい昔話を体験しよう

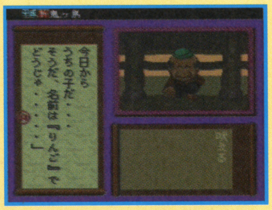
このゲームは「ネズミの嫁入り」、「花さかじいさん」、「三枚のお札」などの、お馴染みの昔話がミックスされた「新しい昔話」的物語となっているのだ。物語のベースとなるのは、誰もが知っている「桃太郎」。犬、猿、キジの3匹を主人公とした前編と、本作の主人公である男の子と女の子が、3匹のお供を連れて、鬼退治へ向かう後編の、2部構成からなる、長編アドベンチャーゲームだ。なお、1話ごとに完結しているので、後編からでも問題なく楽しめるものになっているのだ。

**クリアー後のおまけ**

ゲームをクリアーすると、おまけとしてディスクシステムで人気を博した元祖『新・鬼ヶ島 前編／後編』がプレイできるようになるのだ。エンディング終了後、リセットボタンを押して、もくじを開くと“ディスク版”という項目が増えているはず。こちらは、お供となる3匹の動物ではなく、男の子と女の子を中心とした物語となっているのだ。

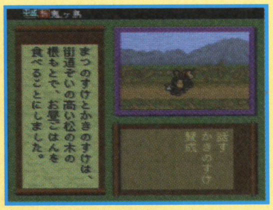
### 登場人物紹介

#### 第一話　りんごの巻



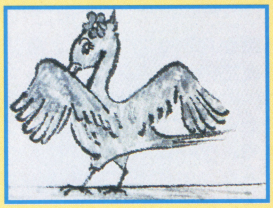
りんご
「ひのえ神社」の境内の下でいじめられているところを、おじいさんに助けてもらう。それ以来、おじいさんの家で暮らしていたが、ある日、ひのえ様のお告げにより、冒険に旅立つ。

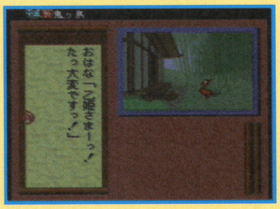
#### 第二話　まつのすけの巻



まつのすけ
ひのえ様ゆかりの「宮水の泉」があると伝えられている猿谷で、のんびり暮らしている、やんちゃな猿。ある日、ひのえ様のお告げを夢の中で聞き、友だちのかきのすけと旅に出る。

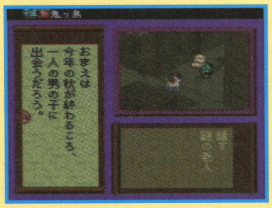
#### 第三話　おはなの巻





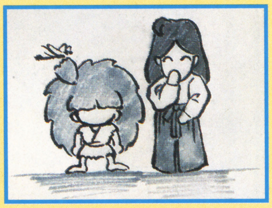
おはな
生まれ変わりの儀式を行うために、竜宮城のある海中から地上に上がってきた乙姫の、身の回りの世話をしているキジ。

#### そのほかのキャラクター

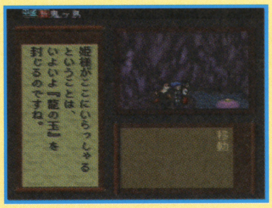


いったいさん
この物語の語り役。つぎの章までのあらすじや、お供の動物3匹が男の子と女の子に出会う前の話をしてくれる。また、ゲームの中にも登場し、主人公を助けてくれることもある。

男の子
浦島の浜に住む少年。子供たちにいじめられていた亀を助けたことで「玉手箱」を預かることになる。

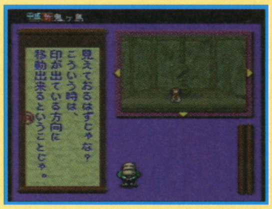


女の子
この世の悪を封じ込める「玉手箱」を守る者。「玉手箱」が開いてしまったことにより、蘇った悪を再び封じ込めるために地上にやって来た。



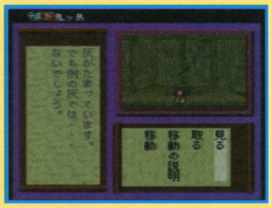
## ゲームをプレイしよう　コントローラーの使いかた

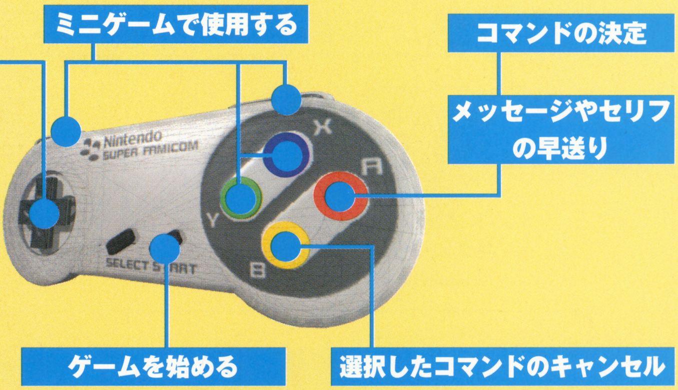
### 少年の移動



画面内に黄色の三角形が表示された場合、その方向に進むことができる。

### コマンドの選択






## 基本操作説明　画面の見かた

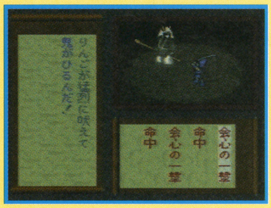
### メイン画面

ゲーム画面は、お話の場面を絵で表示する"色紙"。主人公の行動コマンドを表示する"巻き物"。色紙や巻き物に対してのメッセージを表示する"掛け軸"の3つを1つの画面に表示している。

| | |
|---|---|
| 色紙 | 巻き物からコマンドを選択すると、その行動を行ったあとの絵を表示する。話を進めるためのヒントや指示が表示されることもあるぞ。 |
| 巻き物 | "見る"、"話す"、"移動"などのさまざまな行動コマンドを表示する。その場面に応じて、新しいコマンドが追加されることもあるのだ。 |
| 掛け軸 | 色紙や巻き物に対してのメッセージを表示する。"見る"を選ぶと、その場所や人物の様子を説明し、"話す"を選ぶと、そのときの会話を表示する。 |
| 場所の名前 | 移動した先の場所の名前が表示される。 |

### 格闘モード画面

ゲームの後半で鬼が登場すると、巻き物に"戦う"コマンドが加わり、主人公の男の子が鬼と戦うことになるのだ。戦闘中は、鬼に攻撃を仕掛ける"攻撃"、仲間たちがサポートをしてくれる"仲間"、現在の体力値を表す"体力"の3つのコマンドが表示される。これらの動作を駆使して、鬼退治をしていこう。



| | |
|---|---|
| 攻撃 | 攻撃方法はルーレットによって決定する。さまざまな攻撃名が記されたルーレットを回し、止まったところがその回の攻撃方法となるのだ。この作業を、主人公側と鬼側と交互にくり返して決着をつける。また、主人公側では仲間たちが、自動的にランダムで援護をしてくれるぞ。 |
| 仲間 | 援護して欲しい仲間を1人選ぶことができる。仲間の援護効果は下を参考にしよう。<br>**女の子**<br>ある場所で宮水を手に入れた場合、体力を全部回復する。(3回まで)<br>**りんご**<br>一定の確率で、2回攻撃することができる。<br>**まつのすけ**<br>一定の確率で、鬼の術の効果を消し去る。<br>**おはな**<br>戦闘から逃げることができる。 |
| 体力 | 鬼と戦っている主人公の男の子の、最大体力値と、現在の体力値を表示する。 |

### 行動コマンド

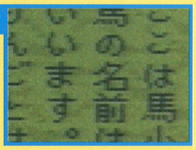
このゲームは、色紙でその場面の絵を見て、掛け軸にでてくるメッセージを読み、主人公が行う行動を巻き物の中から選択して、進めていくことになる。ここでは、基本的な行動コマンドを説明するが、場面に応じて「渡す」、「聞く」などの新しいコマンドが加わる場合もあるのだ。

#### 見る

まわりや近くにいる人物の様子を見ることができる。何かを発見する場合もあるので、よく見ておこう。

#### 取る

何かを発見したとき、それを所持することができる。このコマンドがでたときは、必ず実行するようにしよう。



#### 話す

画面内にいる人物と話をすることができる。何回も会話をすると、新しい情報を教えてくれることもあるぞ。

#### 移動

ほかの場所に移動することができる。色紙の枠に、黄色の三角形が表示された方向にだけ進めるのだ。

## 毎月1日にソフトが増えていく　9月書き換えソフト紹介

### ファイアーエムブレム トラキア776

**9月1日書き換え開始**
**ジャンル／新作・シミュレーション**
**メーカー名／任天堂**
**書き換え価格 2,500円**
**商品番号／469665**
**Fブロック数／8ブロック**
**Bブロック数／16ブロック**

©1996,1999 Nintendo ©1999 INTELLIGENT SYSTEMS

『ファイアーエムブレム』シリーズの最新作が、いよいよNPで登場するぞ。ゲームシステムは、新しいコマンドやパラメーターなどの追加によって、前作『聖戦の系譜』よりも、パワーアップしてるのだ。この『トラキア776』は、114ページの“NPゲーム徹底解析”でも紹介&攻略しているので、もっと詳しいゲームの内容が知りたいという人は、こちらを熟読しよう。

## SFメモリカセットのシステムを覚えよう

**書き換え専用 SFメモリカセット (3,980円／税別)**

SFメモリカセットは、ゲームを書き込むためのもので、この中にゲームのプログラムを書き込むFブロックと、データのセーブを行うBブロックが入っている。また、Fブロックは8つ、Bブロックは16分割になっていて、最大7本のソフトを入れることができる。しかし、どちらかのブロックがいっぱいになってしまうと、新たにソフトを書き込むことはできないのだ。

### ソフト組み合わせ例

牧場物語 Fブロック4 Bブロック4 ＋ POWER倉庫番 Fブロック2 Bブロック4 ＋ メニュー画面 F1 ▶ 合計 Fブロック7 Bブロック8 ▶ 余り Fブロック1 Bブロック8

### ここに注意!!

2本以上のソフトを組み合わせると、自動的にメニュー画面(Fブロック 1)が書き込まれることになる。ブロック数の計算を間違えないようにしよう。

## ニンテンドウパワーの基本、Loppiを使いこなそう

全国のローソンに設置してあるMMS（通称Loppi）を使うと、SFメモリカセットにソフトを書き込むことができる。ここでは、そのLoppiの使いかたを順に説明していくぞ。ただし、書き込むソフトを選ぶにはジャンル別で検索するか、商品番号を入力するかしないと選ぶことができないので、どちらか必ず覚えてからローソンに行くようにしよう。

まずは、ゲームを書き込むためのSFメモリカセットを購入しよう。

Loppiのメニュー画面で“ゲーム書き換えシステム”という項目を選ぶ。

メモリカセットを差し込み口にしっかりと入れ、スイッチを入れよう。

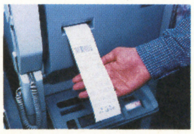
ジャンル別で検索

商品番号を直接入力

すると、各ソフトの紹介画面になる。それで合っているかを確認!

ここで、書き込むソフトの一覧が表示され、最終決定することになる。

Loppiから申込券が出てきたらスイッチを切り、メモリカセットを抜き取ろう。



申込券とメモリカセットをレジに持っていくと、その場で書き込んでくれるぞ。

そのソフトに飽きてしまったら、またべつのソフトを書き込めばいいのだ。

**これがLoppiだ!**

# 全書き換えソフトリスト

（1999年8/6日現在）

| 商品番号 | ジャンル | メーカー名 | ソフト名 | 書き換え価格 | Fブロック数 | Bブロック数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 469665 | 9月新作・シミュレーション | 任天堂 | ファイアーエムブレム トラキア776 | 2500円 | 8 | 16 |
| 630853 | 新作・パズル | 任天堂 | ピクロスNP vol.3 | 2000円 | 2 | 1 |
| 275239 | 新作・パズル | メディアファクトリー | コラムス | 2000円 | 1 | 1 |
| 275239 | 新作・その他 | 任天堂 | はじまりの森 | 2500円 | 8 | 4 |
| 240931 | 新作・パズル | 任天堂 | ピクロスNP vol.2 | 2000円 | 2 | 1 |
| 057134 | 新作・パズル | 世界文化社 | お絵かきロジック | 2000円 | 1 | 1 |
| 278980 | 新作・ロールプレイング | メディアファクトリー | Wizardry I・II・III ~Story of Llylgamyn~ | 3000円 | 8 | 16 |
| 218511 | 新作・シミュレーション | バンダイ | たまごっちタウン | 2500円 | 2 | 4 |
| 0472832 | 新作・パズル | 任天堂 | ピクロスNP vol.1 | 2000円 | 2 | 1 |
| 000027 | 新作・パズル | 任天堂 | POWERロードランナー | 2000円 | 3 | 4 |
| 001759 | 新作・パズル | 任天堂 | POWER倉庫番 | 2000円 | 2 | 4 |
| 050741 | 新作・ロールプレイング | 任天堂 | ミニ四駆レッツ&ゴー!! WGP2 | 2000円 | 4 | 4 |
| 261971 | 新作・シミュレーション | 任天堂 | ダービースタリオン98 | 2000円 | 6 | 16 |
| 308307 | 新作・アクション | 任天堂 | WRECKING CREW' 98 | 2000円 | 4 | 4 |
| 355020 | 新作・スポーツ | ナムコ | スーパーファミリーゲレンデ | 2000円 | 4 | 4 |
| 829790 | 新作・スポーツ | 日本コンピュータシステム | リングにかけろ | 2000円 | 5 | - |
| 574635 | 新作・スポーツ | 任天堂 | SUPER PUNCH-OUT !! | 2000円 | 4 | 4 |
| 817210 | 新作・シミュレーション | アクセラ | 幻獣旅団 | 2000円 | 8 | 16 |
| 157694 | 新作・シミュレーション | 任天堂 | スーパーファミコンウォーズ | 2000円 | 4 | 16 |
| 249793 | 新作・パズル | 任天堂 | すってはっくん | 2000円 | 6 | 4 |
| 849774 | 新作・パズル | 任天堂 | ドクターマリオ | 2000円 | 1 | 1 |
| 355062 | 新作・パズル | 任天堂 | カービィのきらきらきっず | 2000円 | 4 | 1 |
| 076902 | 新作・その他 | 任天堂 | Zooっと麻雀！ | 2000円 | 5 | 16 |
| 795160 | 新作・その他 | 任天堂 | ファミコン探偵倶楽部 II うしろに立つ少女 | 2000円 | 6 | 4 |
| 108642 | 新作・その他 | 任天堂 | 平成 新・鬼ケ島 前編 | 2000円 | 6 | 1 |
| 109444 | 新作・その他 | 任天堂 | 平成 新・鬼ケ島 後編 | 2000円 | 6 | 1 |
| 111074 | 新作・その他 | バンプレスト | 同級生2 | 2000円 | 8 | 1 |
| 693693 | アクション | エポック社 | ドラえもん3 のび太と時の宝玉 | 1000円 | 3 | - |
| 606740 | アクション | エポック社 | ドラえもん4 のび太と月の王国 | 1000円 | 3 | - |
| 132764 | アクション | カプコン | ロックマン7 | 1000円 | 4 | - |
| 129224 | アクション | カプコン | ストリートファイターII ターボ | 1000円 | 5 | - |
| 131148 | アクション | カプコン | 超魔界村 | 1000円 | 2 | - |
| 131237 | アクション | カプコン | ロックマンX | 1000円 | 3 | - |
| 108464 | アクション | カプコン | ファイナルファイト | 1000円 | 2 | - |
| 110396 | アクション | カプコン | ファイナルファイト2 | 1000円 | 3 | - |
| 112453 | アクション | カプコン | デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編 | 1000円 | 4 | - |
| 719706 | アクション | コトブキシステム | キッドクラウンのクレイジーチェイス | 1000円 | 2 | - |
| 398764 | アクション | コナミ | がんばれゴエモン3 | 1000円 | 4 | 4 |
| 131890 | アクション | コナミ | ツインビー レインボーベルアドベンチャー | 1000円 | 2 | 4 |
| 468932 | アクション | コナミ | 魂斗羅スピリッツ | 1000円 | 2 | - |
| 468959 | アクション | コナミ | がんばれゴエモン きらきら道中 | 1000円 | 6 | 4 |
| 469017 | アクション | コナミ | 悪魔城ドラキュラ XX | 1000円 | 4 | - |
| 112640 | アクション | コナミ | それ行けエビス丸 からくり迷路 | 1000円 | 2 | - |
| 281034 | アクション | ナグザット | 超魔界大戦 どらぼっちゃん | 1000円 | 2 | 1 |
| 722537 | アクション | ナツメ | 奇々怪界 謎の黒マント | 1000円 | 2 | - |
| 722545 | アクション | ナツメ | 奇々怪界 月夜草子 | 1000円 | 3 | - |
| 143791 | アクション | ナムコ | リブルラブル | 1000円 | 1 | - |
| 608173 | アクション | ナムコ | スーパーワギャンランド | 1000円 | 2 | - |
| 604933 | アクション | ナムコ | スーパーワギャンランド2 | 1000円 | 2 | - |
| 751120 | アクション | ナムコ | ワギャンパラダイス | 1000円 | 3 | - |
| 751111 | アクション | ナムコ | サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い | 1000円 | 2 | - |
| 131130 | アクション | 任天堂 | スーパーマリオワールド | 1000円 | 1 | 1 |
| 861367 | アクション | 任天堂 | スーパーマリオコレクション | 1000円 | 4 | 4 |
| 468347 | アクション | 任天堂 | スーパーメトロイド | 1000円 | 6 | 4 |
| 468363 | アクション | 任天堂 | スーパードンキーコング | 1000円 | 8 | 1 |
| 468967 | アクション | 任天堂 | スーパードンキーコング2 | 1000円 | 8 | 1 |
| 468991 | アクション | 任天堂 | スーパードンキーコング3 | 1000円 | 8 | 1 |
| 468371 | アクション | 任天堂 | カービィボウル | 1000円 | 3 | 4 |
| 469378 | アクション | ハドソン | スーパーボンバーマン3 | 1000円 | 3 | - |
| 283096 | アクション | ハドソン | 超原人2 | 1000円 | 3 | - |
| 469424 | アクション | ヒューマン | クロックタワー | 1000円 | 6 | 1 |
| 303534 | アクション | ヒューマン | THE FIREMEN | 1000円 | 2 | - |
| 608149 | パズル | サン電子 | 上海 III | 1000円 | 2 | - |
| 128805 | パズル | タイトー | PUZZLE BOBBLE | 1000円 | 1 | - |
| 175188 | パズル | タイトー | CAMEL TRY | 1000円 | 2 | - |
| 608084 | パズル | ティーアンドイーソフト | クオンパSFC | 1000円 | 2 | 4 |
| 197831 | パズル | データイースト | マジカルドロップ2 | 1000円 | 4 | - |
| 608165 | パズル | ナムコ | コズモギャング ザ パズル | 1000円 | 1 | - |
| 468916 | パズル | 任天堂 | マリオのスーパーピクロス | 1000円 | 2 | 4 |
| 468941 | パズル | 任天堂 | パネルでポン | 1000円 | 2 | - |
| 308790 | パズル | バンプレスト | す~ぱ~ なぞぷよ ルルーのルー | 1000円 | 2 | 4 |
| 326356 | パズル | バンプレスト | す~ぱ~ ぷよぷよ | 1000円 | 2 | - |
| 721107 | シューティング | コトブキシステム | PHALANX | 1000円 | 2 | - |
| 468894 | シューティング | コナミ | 極上 パロディウス | 1000円 | 4 | - |
| 468975 | シューティング | コナミ | ポップンツインビー | 1000円 | 2 | - |
| 468983 | シューティング | コナミ | パロディウスだ! ~神話からお笑いへ~ | 1000円 | 2 | - |
| 117382 | シューティング | コナミ | GRADIUS III | 1000円 | 1 | - |
| 122025 | シューティング | コナミ | AXELAY | 1000円 | 2 | - |
| 142379 | シューティング | タイトー | SPACE INVADERS | 1000円 | 1 | - |
| 751090 | シューティング | ナムコ | コズモギャング ザ ビデオ | 1000円 | 2 | - |
| 283711 | シューティング | ハドソン | キャラバンシューティングコレクション | 1000円 | 1 | - |

| 商品番号 | ジャンル | メーカー名 | ソフト名 | 書き換え価格 | Fブロック数 | Bブロック数 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 184861 | スポーツ | アスミック | ダービージョッキー［騎手王への道］ | 1000円 | 2 | 4 |
| 722529 | スポーツ | コナミ | 実況ワールドサッカー2 | 1000円 | 6 | 4 |
| 853577 | スポーツ | ティーアンドイーソフト | デビルズコース | 1000円 | 2 | 4 |
| 197530 | スポーツ | ティーアンドイーソフト | ワイアラエの奇蹟 | 1000円 | 2 | 4 |
| 143839 | スポーツ | ナムコ | ナムコットオープン | 1000円 | 2 | 4 |
| 076899 | スポーツ | ナムコ | スーパーファミリーテニス | 1000円 | 2 | - |
| 329762 | スポーツ | ナムコ | スーパー大相撲 熱戦大一番 | 1000円 | 2 | - |
| 129216 | スポーツ | 任天堂 | F-ZERO | 1000円 | 1 | 1 |
| 334367 | スポーツ | ビクターインタラクティブソフトウェア | スキーパラダイスWITHスノーボード | 1000円 | 2 | - |
| 335916 | スポーツ | ビクターインタラクティブソフトウェア | つり太郎 | 1000円 | 2 | 1 |
| 281336 | スポーツ | ビクターインタラクティブソフトウェア | 磯釣り 離島篇 | 1000円 | 4 | 4 |
| 283126 | スポーツ | ビクターインタラクティブソフトウェア | 海のぬし釣り | 1000円 | 4 | 4 |
| 283703 | スポーツ | ビクターインタラクティブソフトウェア | 川のぬし釣り2 | 1000円 | 3 | 4 |
| 469441 | スポーツ | ヒューマン | スーパーファイヤープロレスリングX プレミアム | 1000円 | 4 | 16 |
| 469459 | スポーツ | ヒューマン | スーパーフォーメーションサッカー96 WCE | 1000円 | 3 | - |
| 112470 | ロールプレイング | アスキー | ウィザードリィ・外伝 IV ~胎魔の鼓動~ | 1000円 | 8 | 4 |
| 118931 | ロールプレイング | アスキー | ダウン・ザ・ワールド | 1000円 | 4 | 4 |
| 144134 | ロールプレイング | アスミック | レナス ［古代機械の記憶］ | 1000円 | 3 | 4 |
| 156442 | ロールプレイング | アスミック | レナス2 ~封印の使徒~ | 1000円 | 8 | 4 |
| 222208 | ロールプレイング | アトラス | 旧約・女神転生 | 1000円 | 4 | 4 |
| 233561 | ロールプレイング | アトラス | 真・女神転生 | 1000円 | 3 | 4 |
| 235385 | ロールプレイング | アトラス | 真・女神転生 II | 1000円 | 4 | 4 |
| 251453 | ロールプレイング | アトラス | Last Bible III | 1000円 | 6 | 4 |
| 607576 | ロールプレイング | エポック社 | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 | 1000円 | 2 | 1 |
| 608106 | ロールプレイング | エポック社 | ドラゴンスレイヤー 英雄伝説 II | 1000円 | 3 | 4 |
| 469386 | ロールプレイング | カプコン | ブレスオブファイア II | 1000円 | 5 | 4 |
| 176524 | ロールプレイング | タイトー | エストポリス伝記 | 1000円 | 2 | 4 |
| 133515 | ロールプレイング | チュンソフト | トルネコの大冒険 不思議のダンジョン | 1000円 | 3 | 4 |
| 608092 | ロールプレイング | ティーアンドイーソフト | ソード・ワールドSFC | 1000円 | 3 | 4 |
| 693723 | ロールプレイング | ティーアンドイーソフト | ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説 | 1000円 | 4 | 4 |
| 232925 | ロールプレイング | データイースト | ヘラクレスの栄光 III 神々の沈黙 | 1000円 | 2 | 4 |
| 250864 | ロールプレイング | データイースト | ヘラクレスの栄光 IV 神々からの贈り物 | 1000円 | 4 | 4 |
| 201375 | ロールプレイング | データイースト | METAL MAX2 | 1000円 | 2 | 4 |
| 468355 | ロールプレイング | 任天堂 | マザー2 | 1000円 | 6 | 4 |
| 132748 | ロールプレイング | ハドソン | ELFARIA II | 1000円 | 4 | 4 |
| 555983 | ロールプレイング | ハドソン | 新桃太郎伝説 | 1000円 | 4 | 4 |
| 469394 | ロールプレイング | ハドソン | 大貝獣物語 | 1000円 | 6 | 4 |
| 827886 | ロールプレイング | ヘクト | イーハトーヴォ物語 | 1000円 | 2 | 1 |
| 145131 | ロールプレイング | やのまん | ARETH | 1000円 | 4 | 4 |
| 604941 | ロールプレイング | やのまん | ARETH2 | 1000円 | 4 | 4 |
| 604925 | ロールプレイング | やのまん | FEDA | 1000円 | 5 | 4 |
| 156736 | シミュレーション | アスミック | 鋼鉄の騎士 | 1000円 | 2 | 4 |
| 175854 | シミュレーション | アスミック | 鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団 | 1000円 | 3 | 4 |
| 176541 | シミュレーション | アスミック | 鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線 | 1000円 | 3 | 4 |
| 254223 | シミュレーション | アトラス | 魔神転生 | 1000円 | 3 | 4 |
| 281255 | シミュレーション | アトラス | 魔神転生 II | 1000円 | 6 | 4 |
| 249785 | シミュレーション | エポック社 | ロードモナーク | 1000円 | 1 | 4 |
| 854344 | シミュレーション | クエスト | 伝説のオウガバトル | 1000円 | 4 | 16 |
| 607461 | シミュレーション | クエスト | タクティクスオウガ | 1000円 | 6 | 4 |
| 608114 | シミュレーション | コーエー | Winning Post2 プログラム' 96 | 1000円 | 6 | 16 |
| 608122 | シミュレーション | コーエー | SUPER 大航海時代 | 1000円 | 2 | 4 |
| 468924 | シミュレーション | コナミ | ときめきメモリアル ~伝説の樹の下で~ | 1000円 | 8 | 4 |
| 751081 | シミュレーション | スターフィッシュ | スーパーブラックバス2 | 1000円 | 4 | 4 |
| 586897 | シミュレーション | スターフィッシュ | スーパーブラックバス3 | 1000円 | 8 | 4 |
| 608157 | シミュレーション | ナムコ | ミリティア | 1000円 | 3 | - |
| 608131 | シミュレーション | 日本コンピュータシステム | デア ラングリッサー | 1000円 | 4 | 4 |
| 131156 | シミュレーション | 任天堂 | シムシティー | 1000円 | 1 | 16 |
| 131245 | シミュレーション | 任天堂 | ファイアーエムブレム 紋章の謎 | 1000円 | 6 | 4 |
| 469025 | シミュレーション | 任天堂 | ファイアーエムブレム 聖戦の系譜 | 1000円 | 8 | 4 |
| 283118 | シミュレーション | ハドソン | アースライト ルナ ストライク | 1000円 | 6 | 4 |
| 303526 | シミュレーション | ビクターインタラクティブソフトウェア | 牧場物語 | 1000円 | 4 | 4 |
| 288853 | シミュレーション | ビクターインタラクティブソフトウェア | AIII S.V. | 1000円 | 4 | 16 |
| 295809 | シミュレーション | ビクターインタラクティブソフトウェア | ジ・アトラス | 1000円 | 4 | 16 |
| 113841 | その他 | アスキー | RPGツクール SUPER DANTE | 1000円 | 2 | 16 |
| 123064 | その他 | アスミック | ドカポン3・2・1 ~嵐を呼ぶ友情~ | 1000円 | 3 | 4 |
| 138878 | その他 | アスミック | ドカポン外伝 炎のオーディション | 1000円 | 2 | - |
| 143618 | その他 | アスミック | 決戦！ドカポン王国IV ~伝説の勇者たち~ | 1000円 | 2 | 4 |
| 199303 | その他 | アテナ | プロ麻雀 極 III | 1000円 | 2 | 4 |
| 221317 | その他 | アテナ | 夜光虫 | 1000円 | 4 | 4 |
| 249815 | その他 | コナミ | 真・麻雀 | 1000円 | 1 | 4 |
| 144126 | その他 | タイトー | 大爆笑人生劇場 ~ずっこけサラリーマン編~ | 1000円 | 4 | 4 |
| 153656 | その他 | タイトー | 大爆笑人生劇場 | 1000円 | 2 | - |
| 184853 | その他 | タカラ | SUPER億万長者ゲーム | 1000円 | 2 | 4 |
| 185035 | その他 | タカラ | SUPER人生ゲーム3 | 1000円 | 4 | 4 |
| 133507 | その他 | チュンソフト | かまいたちの夜 | 1000円 | 6 | 4 |
| 469432 | その他 | チュンソフト | 弟切草 | 1000円 | 2 | 4 |
| 329754 | その他 | ナムコ | ハロー！パックマン | 1000円 | 3 | - |
| 132756 | その他 | ハドソン | スーパー桃太郎電鉄II | 1000円 | 2 | 4 |
| 293105 | その他 | バンプレスト | 晦 一つきこもり | 1000円 | 8 | 4 |
| 296015 | その他 | バンプレスト | 学校であった怖い話 | 1000円 | 6 | 4 |
| 288233 | その他 | ビクターインタラクティブソフトウェア | 魔女たちの眠り | 1000円 | 6 | 4 |
| 308820 | その他 | ヒューマン | ただいま勇者募集中 おかわり | 1000円 | 4 | 4 |
| 339067 | その他 | ヘクト | 囲碁倶楽部 | 1000円 | 2 | 4 |
| 333956 | その他 | ボトムアップ | スーパートランプコレクション2 | 1000円 | 1 | - |

©1999.Nintendo ©1999.QUEST Illustration by 加藤俊章

# ガリシア戦記 RECORDS OF WAR AT GALICIA

今回はChapter2のマップ攻略を中心に、戦闘に役立つ要素を一挙に紹介。西部地域における戦いでは、新たに敵軍の投入するハイクラスのキャラクターやレギオンなど、さまざまな難敵が待ち受けている。知識を戦う力に変えて、この難関を乗り切っていこう。

## OGRE BATTLE64 PERSON OF LORDLY CALIBAR ATTRIBUTE

キャラクターや装備品、攻撃方法に至るまで、ゲームに登場するほとんどの要素には属性がある。戦闘に大きく関係する属性の影響力を知り、強敵との激戦に勝ち抜こう。

### ●属性～エレメントとアラインメント

『オウガバトル64』における属性とはそのものが持っている特別な性質のことで、この世界の神々の加護の現れであるエレメントと、性格的な傾向を示したアラインメントなどによって決まっている。属性はおもに戦闘シーンでのダメージに関係していて、敵味方双方の与え合うダメージ量が大きくなるストーリー後半での戦闘ほど影響も大きい。またクラスチェンジ条件にも属性が影響しているので、思いどおりの部隊を育てたければ属性を理解しておくことは非常に重要だ。持っている属性は、キャラクターの場合だとエレメントとアラインメントからひとつずつ、装備品や行動種などそのほかのものにはひとつだけ設定されている。これらはキャラクターステータス画面や、アイテムリストなどで確認可能だ。

**エレメント**
世界に存在する四元素の神々の力の現れを示し、風、炎、大地、水の4種類がある。設定されているエレメントは決して変化することはないので、とくにドラゴンを育てる際には注意しておきたい要素だ。

**アラインメント**
キャラクターの性格的な傾向を3段階の度合いで示したもので、エレメントと違いさまざまな要因で変化する。装備品などの場合は神聖と暗黒の神々の力の現れを示し、こちらは変化することはない。

**物理属性・竜属性**
行動種や装備品に設定され、竜属性は竜言語魔法のみが持っている属性。物理属性はそれ以外、いわば属性を持っていないすべての行動種や装備品の属性といえる。双方ともどの属性にも影響しない。

↑キャラクター名の左にあるのがアラインメント、さらにその左がエレメントを示す。とくにアラインメントは変化するのでつねに確認しておくこと。

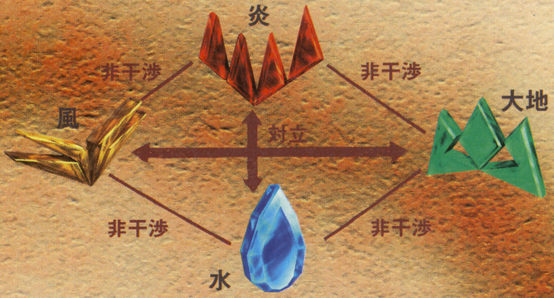
### ●属性どうしの相性

属性のなかでも、エレメントとアラインメントにはそれぞれに相性があり、戦闘シーンでのダメージ量に大きく影響してくる。こうした関係をまとめたものが右の図だ。この図で対立関係に位置するものは、互いに与え合うダメージ量が増加する傾向がある。例えば炎属性のキャラクターが相手から水属性の攻撃を受けた場合、パラメーター数値が同じならば風や大地属性のキャラクターが受けるよりダメージが大きくなってしまう。ただしこれには逆の立場もありうるため、必然的にハイリスクハイリターンな戦闘が展開されるわけだ。こうした戦闘シーン以外の場面でも、拠点の解放やアイテム装備などで属性の相性が関係してくることは多い。それぞれの局面でどの属性が影響するかを頭に入れて、相性をうまく利用できるように行動しよう。

←広範囲魔法が飛び交う中盤以降の戦いでは、相性を利用した戦闘の組み立てが非常に重要になる。

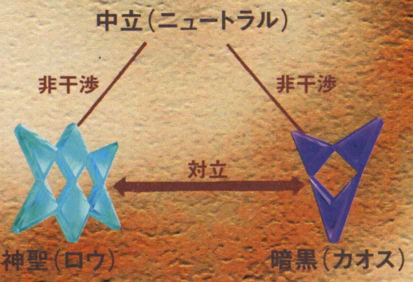
**エレメント関係図**

4種類のエレメントの関係は右のとおり。エレメントはおもに魔法の属性として序盤から頻繁に関係してくるが、効果範囲の広い魔法を使うキャラクターや、ブレスを吐く上位ドラゴンの登場数が増えると、その影響力は一層大きくなる。敵にぶつける部隊のエレメントや、装備品の属性を考慮して効率のいい戦いをするように心がけよう。




**アラインメント関係図**

アラインメントはエレメントと同様に行動種や装備品の属性に関係している。ゾンビなどのアンデッドキャラクターを消滅させられるのは、神聖属性の攻撃だけだ。ほかにも拠点の解放などに大きな影響を与えるが、エレメントとは違い戦闘によって刻々と変化するので、手間でも確認を忘れずに現状をつねに把握しておくこと。ちなみにロウとは法に殉じて秩序を重んじる性格で、カオスは束縛を嫌い自由を好む性格を指す。単純にロウ=善、カオス=悪ではないので注意すること。



## ●属性の影響

キャラクターだけでなく装備品、行動種にいたるまで属性はさまざまなものに存在し、その影響は多方面に現れる。ここではそんな属性が影響する要素についてまとめてみた。これらの要素が何に関係してくるかといえば、それはつまるところ戦闘の結果、そしてマップ攻略の成否にほかならない。効率よくマップ攻略を行っていくためにも、属性のもたらす影響をここでしっかりと理解しておこう。とくにダメージに直接関わる合成魔法などだけではなく、装備品やクラスチェンジなど攻略の準備段階で属性を考えることは重要。属性対策に力を入れた強力な部隊の編成を心がけていれば、敵の増援など不意の窮地にも無理なく対抗することが可能だ。

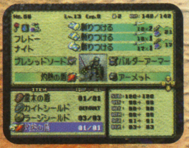
### ダメージ量の変化

対立関係の属性にあるキャラクターどうしが攻撃し合うと、互いに与えるダメージが大きくなる。これとは反対に、同属性への攻撃はダメージが減少する。複数の相手へ攻撃できる、魔法やブレス使用の際はとくに重要だ。

←忍術の属性はつねに目標の対立属性に変化する。

### 装備の属性と能力上昇

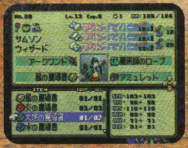
キャラクターの属性と同じ属性の装備品を身につけると、攻撃力などのパラメーターの上昇値は通常よりも高くなる。逆に対立属性の装備品だと本来の上昇値よりも低くなる。理由がない限りは属性を揃えたほうが無難。




←対立属性の防具を装備し、耐性をつける手も。

### 合成魔法の発生条件

魔法の同時攻撃である合成魔法の発生条件には、使用される魔法の属性も関係している。対立関係以外にも、合成が起こらない属性の組み合わせが存在するので注意すること。詳しくは次ページを参照してもらいたい。




←魔法属性の調整には、魔導書が役に立つ。

### クラスチェンジ条件

キャラクターの強化に欠かせないクラスチェンジには、属性のなかでもアラインメントの状態が大きく関わっている。これに加えてドラゴンパピーのクラスチェンジにはエレメントも関係しているので、望みのドラゴンを育てたいなら初期段階での選択が重要。

↑アラインメントの詳細な値は、人間や亜人間系ならばクラスチェンジ画面で確認可能だ。

#### ●ドラゴンのクラスチェンジ

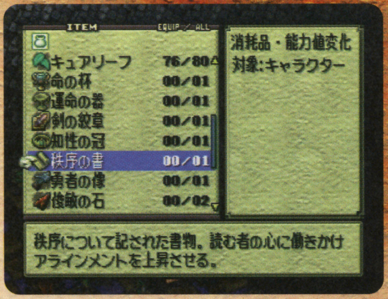
レッドドラゴンにしたいなら、炎属性のドラゴンパピーを育成。アラインメント次第ではプラチナドラゴンに変化する。

## ●変化するアラインメント

キャラクターのエレメントは登場時から決まっており変化することはない。これに対してアラインメントは初期状態こそ決定しているものの、戦闘をくり返すことで刻々と変わっていく。この変化の要因をまとめたのが以下の一覧表だ。これを理解していればアラインメントの値を自在に操作することも可能だが、戦場では敵の侵攻に対抗するため思うようにいかないのが実状。そんなときはトレーニングを利用するといいだろう。トレーニングでレベルを上げてから戦場に出ればカオス寄りには簡単にできる。逆にロウ寄りにしたければ、トレーニングを控えてレベルを上げないようにすればいい。

**アラインメント上昇(ロウ寄りの変化)**
- 敵のアラインメントが自分より高い
- 敵のレベルが自分より高い
- 部隊のアラインメントが自分より高い

**アラインメント下降(カオス寄りの変化)**
- 敵のアラインメントが自分より低い
- 敵のレベルが自分より低い
- 部隊のアラインメントが自分より低い




←消費アイテムでもアラインメントを変化させられるがどれも貴重品。ムダ使いはしないように。

## ●部隊のアラインメント

キャラクターとはべつに、部隊そのものにもアラインメントは存在し、拠点の確保方法を決定する重要な要素になっている。このいわば部隊のアラインメントは、その部隊を構成するキャラクター全員のアラインメントの平均値で求められるが、画面上に表示されることはないので注意しよう。ただしキャラクターのアラインメントは部隊内で平均化される傾向にあるので、結成してから時間がたった部隊ならば誰かひとりを確認すればいい。

←部隊のアラインメントより低ければ上昇、高ければ下降。このようにアラインメントは平均化される。

| ロウ寄りの部隊 | カオス寄りの部隊 |
|---|---|
| ↓ | ↓ |

| ↓ | ↓ |
|---|---|
| 解　放 | 制　圧 |
| ↓ | ↓ |
| カオスフレーム上昇 | カオスフレーム下降 |

### 拠点確保の方法とカオスフレームの関係

敵や中立の拠点を味方のものとして確保すると、拠点に設定されたモラル値と部隊のアラインメントから確保方法が決まる。これによって民衆の評判を示すカオスフレームの値が、"解放"ならば上昇、"制圧"ならば下降するのだ。モラルの値はアラインメントと対応しており、低いほどカオス寄り、高いほどロウ寄りの拠点ということになる。部隊アラインメントとモラルの差が少なければ解放になるので、評判を落としたくなければ部隊をよく選び、拠点はつねに解放するように心がけよう。

←カオスフレームは画面で確認することはできないが、仲間の参加などに影響している重要な要素だ。

OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

# MAGIC

魔法系キャラクターが協力し合って放つ合成魔法は、通常の魔法をはるかに上回る破壊力を秘めている。この合成魔法について、その効果から有効利用法までを一挙に紹介しよう。

## ●合成魔法～魔法の同時攻撃

戦闘シーンにおいて特定の条件が整うと、複数のキャラクターが同じ目標に対して同時に攻撃を加える。いわば同時攻撃が発生する。同時攻撃はソルジャーのみで発生する場合と、魔法を使うキャラクターのみで発生する場合とがあり、とくに魔法による同時攻撃では、相乗効果によって絶大な威力を持つ合成魔法が発動するのだ。ただし合成魔法の発動はソルジャーの同時攻撃よりも制約が大きく、偶然に頼っていてはまず起こすことはできない。右はそうした合成魔法の発動に必要な条件を、一覧としてまとめたものだ。これらの条件を踏まえたうえで、部隊の結束力の高さから導かれる確率によって、合成魔法の発動が決定する。

⬅部隊の結束力は、ソルジャーを除く部隊構成メンバーを変えずに戦闘をくり返すたび高まっていく。強力な合成魔法を利用したければ、部隊間のキャラクター入れ替えは控えておいたほうがいい。

### 合成魔法発動条件

1 魔法を使うキャラクターが同列にふたり以上配置されている
2 上記のキャラクターたちが魔法を使える状態にある
3 上記のキャラクターたちが同じターゲットを狙っている
4 魔法の組み合わせは攻撃魔法どうし、補助魔法どうし、回復魔法どうし
5 上記以外の竜言語魔法、エルムペドラ、特殊攻撃などは合成しない
6 合成可能な魔法の属性は2種類まで。加えて"風と大地"、"炎と水"、"大地と暗黒"、"水と暗黒""神聖とそれ以外の属性"では合成しない
7 補助魔法は同属性だけでは合成しない

## ●合成魔法の特徴

合成魔法には、それを構成する魔法を個別に使用したのでは決して得られないさまざまな特徴がある。どれも戦闘で役立つものばかりで、ここからも合成魔法の強さが見てとれるだろう。とくに効果範囲の拡大は、序盤戦で広範囲の攻撃魔法を扱えるキャラクターがいない場合など、非常に重宝する。中盤以降もダメージと同時に追加効果をもたらす合成攻撃魔法、またHPとステータス異常を同時に回復する合成回復魔法などが便利だ。こうした特徴をよく理解して、合成魔法を積極的に使っていこう。

⬅攻撃魔法は敵の数が少なかったり、敵が離れて配置されている場合を除いては、極力合成を狙っていきたい。単独で攻撃するよりも便利に使える。

### 1.効果範囲の拡大

⬅魔法は合成させることで、その効果の及ぶ範囲が拡大する。強力なものになると、部隊全体をカバーすることも可能だ。

### 2.ダメージ・回復量増加

⬅ダメージやHPの回復量は、実行したキャラクターの数に応じて増える。効果範囲も考慮すると、増加分は非常に大きくなる。

### 3.複数属性付加

⬅とくに攻撃魔法の場合、複数の属性を付加することで敵の弱点となる対立属性を突くことが多くなり、ダメージ増加につながる。

### 4.追加効果の発生

⬅複数属性のついた合成攻撃魔法には、麻痺などの追加効果が発生。また回復魔法だと、ステータス異常も回復可能になる。

## ●合成魔法を活用する

強力な合成魔法を有効に活用するには、合成魔法が発動しやすくなるよう部隊編成の段階でよく考えておく必要がある。例えば魔法系キャラクターを配置する場合も、同列内で隣り合うように配置するだけで発動の可能性はぐんと高くなる。また戦場ではバトルコマンドが重要だ。"攻撃を散らせ"にしていては、よほどのことがない限り合成魔法は発動しない。敵リーダーが存在しているなら"指揮官を狙え"に設定すると、発動確率が上がるだけでなく敵部隊を早く無力化できる。

⬅魔法系キャラクターがふたりの場合は、ひとりを後列中央に配置すると敵ポジショニングスクエア中の6ヵ所で合成魔法が発動する可能性がある。これを両端に配置すると、わずか3ヵ所でしか発動できないので注意しよう。使用する魔法の属性もよく確認して、相性が悪い場合は魔導書による調節を。

### 部隊編成例

合成魔法にこだわった編成例。ニンジャマスターの忍術は敵の弱点属性をつくので、後列中央のキャラクターを合成可能な者に入れ替えよう。

### 敵の合成魔法を妨げるには

敵も味方と同様に合成魔法を使ってくる可能性がある。これを妨げるには敵の魔法系キャラクターを早めに排除するのが一番。被害を抑えるだけならポジショニングスクエアの四隅にキャラクターを分散させる手もある。

⬅魔法系キャラクターは後列に配置されていることが多い。アーチャーなどを大量に編入した間接攻撃を得意とする部隊で、できるだけ早く後列の魔法系キャラクターを倒そう。

## ●合成魔法決定法則＆一覧表

### 種別の決定

合成魔法の種類は、まず使われる魔法の種別を右の関係式に当てはめて、その結果を以下の表と照らし合わせることで導き出される。ただし2者合成と3者合成の発動条件を同時に満たした場合は、必ず3者合成が優先される。なお種別Aはウィザードなど下位の魔法系クラスが使い、種別Cはゴエティックなど上位魔法系クラスが得意とする魔法だ。

| 2者合成 | 3者合成 |
|---|---|
| A＋A＝B | A＋A＋A＝B |
| A＋C＝C | A＋A＋A＝C（補助のみ） |
| C＋C＝D | A＋A＋C＝C |
| | A＋C＋C＝D |
| | C＋C＋C＝D |

### 属性の決定

つぎに使われた魔法の属性から合成魔法の属性を求める。すべて同属性の場合、結果は単一属性のままだ。こうして求められた種別と属性の合致する項目が、最終的な合成魔法となる。なお合成に使われる魔法の属性が右のような場合は、同時にふたとおりの2者合成条件を満たすことがある。このときは属性の優先順位に従って結果が導かれる。

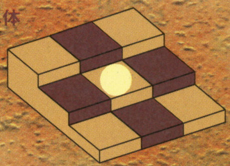
**属性の優先順位**

風、炎、大地→炎+大地
風、炎、水→風+炎
風、炎、暗黒→風+炎
風、大地、水→風+水
風、水、暗黒→風+水
炎、大地、水→大地+水
炎、大地、暗黒→炎+大地

### 魔法の効果範囲

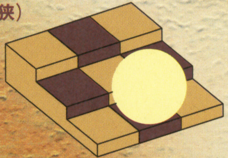
単体目標以外のほとんどの魔法は効果範囲が円形に設定されている。中心から遠ざかるほどダメージや回復量が減少するが、複数の目標に効果が及ぶのは便利だ。合成魔法の効果範囲は、元となる魔法の効果範囲が大きく影響するのでキャラクター選びも重要となる。

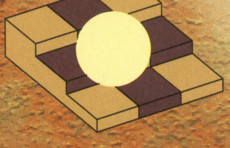
・単体



⬆目標の1体のみに効果を及ぼす。補助魔法は合成させない限り、必ずこの効果範囲となる。

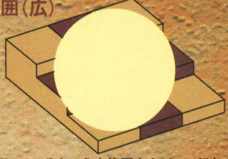
・範囲（狭）





⬆効果範囲は直径2マス分。効果の度合いは、効果範囲がポジショニングスクエアのマス目に重なった面積に比例する。そのため中心を狙った場合は一応全体に効果が及ぶものの、四隅への影響は低い。

・範囲（広）



⬆直径3マス分という広範囲をカバー。ほとんどの場合、対象となる部隊全体にその効果が及ぶ。

## ●攻撃魔法

| 種別 | 属性 | 名称 | 効果範囲 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| A | 風 | ライトニング | 単体 | |
| A | 炎 | ファイアーボール | 単体 | |
| A | 大地 | アシドヴェイパー | 単体 | |
| A | 水 | アイスブラスト | 単体 | |
| A | 暗黒 | ワードオブペイン | 単体 | |
| B | 風 | ライトニング | 範囲（狭） | |
| B | 炎 | ファイアーボール | 範囲（狭） | |
| B | 大地 | アシドヴェイパー | 範囲（狭） | |
| B | 水 | アイスブラスト | 範囲（狭） | |
| B | 暗黒 | ワードオブペイン | 範囲（狭） | |
| B | 風+水 | イオノスフィア | 範囲（狭） | 眠り効果 |
| B | 風+炎 | プラズマボール | 範囲（狭） | 麻痺効果 |
| B | 風+暗黒 | インフェスト | 範囲（狭） | 眠り効果 |
| B | 炎+大地 | ラーヴァショット | 範囲（狭） | 麻痺効果 |
| B | 炎+暗黒 | ダークブレイズ | 範囲（狭） | 能力低下効果 |
| B | 大地+水 | クレイアサルト | 範囲（狭） | 毒効果 |
| C | 風 | サンダーフレア | 範囲（狭） | |
| C | 炎 | ファイアストーム | 範囲（狭） | |
| C | 大地 | クラッグプレス | 範囲（狭） | |
| C | 水 | アイスフィールド | 範囲（狭） | |
| C | 暗黒 | ダーククエスト | 範囲（狭） | |
| C | 風+水 | アトモスフィア | 範囲（狭） | 眠り効果 |
| C | 風+炎 | プラズマストーム | 範囲（狭） | 麻痺効果 |
| C | 風+暗黒 | インフェルノ | 範囲（狭） | 眠り効果 |
| C | 炎+大地 | ラーヴァフロー | 範囲（狭） | 麻痺効果 |
| C | 炎+暗黒 | ダークフレイム | 範囲（狭） | 能力低下効果 |
| C | 大地+水 | ブルースパイラル | 範囲（狭） | 毒効果 |
| D | 風 | サンダーフレア | 範囲（広） | |
| D | 炎 | ファイアストーム | 範囲（広） | |
| D | 大地 | クラッグプレス | 範囲（広） | |
| D | 水 | アイスフィールド | 範囲（広） | |
| D | 暗黒 | ダーククエスト | 範囲（広） | |
| D | 風+水 | アトモスフィア | 範囲（広） | 眠り効果 |
| D | 風+炎 | プラズマストーム | 範囲（広） | 麻痺効果 |
| D | 風+暗黒 | インフェルノ | 範囲（広） | 眠り効果 |
| D | 炎+大地 | ラーヴァフロー | 範囲（広） | 麻痺効果 |
| D | 炎+暗黒 | ダークフレイム | 範囲（広） | 能力低下効果 |
| D | 大地+水 | ブルースパイラル | 範囲（広） | 毒効果 |

## ●補助魔法

| 種別 | 属性 | 名称 | 効果範囲 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| A | 風 | ショックボルト | 単体 | 麻痺効果 |
| A | 炎 | スタンスローター | 単体 | 麻痺効果 |
| A | 大地 | ポイズンクラウド | 単体 | 毒効果 |
| A | 水 | スランバーミスト | 単体 | 眠り効果 |
| A | 暗黒 | ナイトメア | 単体 | 眠り効果 |
| B | 風+水 | ディープスリープ | 範囲（狭） | 眠り効果 |
| B | 風+炎 | バインドフレア | 範囲（狭） | 麻痺効果 |
| B | 風+暗黒 | スカリー | 範囲（狭） | 眠り効果 |
| B | 炎+大地 | ポイズンプラント | 範囲（狭） | 麻痺効果 |
| B | 炎+暗黒 | ドゥーム | 範囲（狭） | 毒効果 |
| B | 大地+水 | ポイズンライム | 範囲（狭） | 毒効果 |
| C | 風+水 | ディープスリープ | 範囲（広） | 眠り効果 |
| C | 風+炎 | バインドフレア | 範囲（広） | 麻痺効果 |
| C | 風+暗黒 | スカリー | 範囲（広） | 眠り効果 |
| C | 炎+大地 | ポイズンプラント | 範囲（広） | 麻痺効果 |
| C | 炎+暗黒 | ドゥーム | 範囲（広） | 毒効果 |
| C | 大地+水 | ポイズンライム | 範囲（広） | 毒効果 |

## ●回復魔法

| 種別 | 属性 | 名称 | 効果範囲 | 備考 |
|---|---|---|---|---|
| A | 神聖 | ヒーリング | 単体 | HP回復 |
| B | 神聖 | ヒーリング | 範囲（狭） | HP・ステータス異常回復 |
| C | 神聖 | ヒーリングプラス | 範囲（狭） | HP回復（※） |
| D | 神聖 | ヒーリングプラス | 範囲（広） | HP・ステータス異常回復 |

※　合成魔法の場合は、加えてステータス異常回復効果を持つ。

# OGRE BATTLE64 PERSON OF LORDLY CALIBAR LEGION

複数の部隊からなる大部隊レギオンは、中盤以降の戦場における花形ともいうべき存在だ。ここではレギオンの特徴と運用方法について紹介。実際の戦闘で役立ててもらいたい。

## ●レギオン～部隊から軍団へ

レギオンとは部隊がいくつか集まり軍団形式をとった大部隊のことを指し、Chapter2の終盤で敵軍に初登場、以降は自軍でも使用可能になる。部隊が複数のキャラクターで構成されているのと同様に、レギオンは複数の部隊によって構成されていると考えれば理解しやすいだろう。ここではそんなレギオンの持つ、単独の部隊にはないさまざまな特徴についてまとめてみた。これを見ればわかるように、レギオンの能力は行軍中に発揮されるものが多い。レギオンを利用するとマップ移動のような手間がかかる指示が簡略化されるため、その分戦略を立てることなどに専念できるというわけだ。攻略難易度の上がるストーリー後半の戦いでは、ぜひ積極的に利用していきたい。

⬅一糸乱れぬ行軍を続けるレギオン。その姿はまさに軍団と呼ぶにふさわしい。

### 部隊の一括管理

レギオンに属している部隊は、レギオンを束ねるレギオンコアと呼ばれる部隊の指示を受け、一律に行動する。プレイヤーはこのレギオンコアに指示を出すだけで、構成する部隊を一括して操作できるというわけだ。同じことを個別の部隊で再現しようとすると非常に手間がかかる。レギオンはこうした行軍時の手間を省くシステムともいえるだろう。ただし戦闘はこれまでどおり部隊単位で行われるため、大人数が参加して複雑化してしまうことはない。

⬅レギオンを束ねるレギオンコア。リーダーには特殊クラスのセンチュリオンなどが就く。

➡移動やキャンプといった指示をレギオンコアに与えるだけで、構成する部隊全体に伝わる。

### 視認範囲と移動速度

レギオンの視認範囲は構成する部隊のものがそのまま使われる。範囲はそれほど広くないが見落としがなくなるのが特徴だ。ただし移動速度は単独部隊に比べ遅くなってしまう。

⬆編入された部隊が多いほど移動速度は落ちる。す速い進軍が必要な場面には不向き。

### ソルジャーの支援攻撃

レギオンを構成する部隊が戦闘になると、レギオンコアのソルジャーたちによる支援攻撃が行われる。威力はさほどではないが全体攻撃なので、部隊が勝利する可能性が高くなる。

⬆支援攻撃の威力は、レギオンコアに編入されているソルジャーの数で決まる。

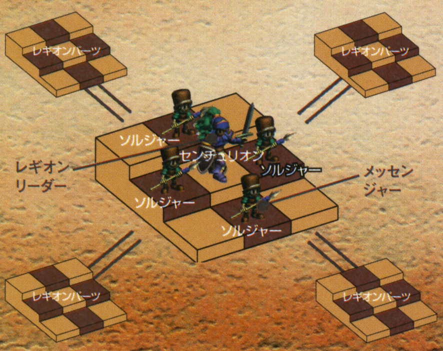
## ●レギオンの編成

単に部隊を集めただけではレギオンを編成することはできない。部隊にはそれを束ねるリーダーがいるように、レギオンにもまたリーダーにあたる指揮能力を持った部隊が必要なのだ。この特別な部隊はレギオンコアと呼ばれ、レギオン編成の要となる。

レギオンコアの編成には、まずレギオンリーダー資格を持つクラスのキャラクターが必要だ。ステータス画面のリーダー資格を示すマークが、青い勲章になっている者がレギオンリーダー資格を持っており、おもに人間系特殊クラスのセンチュリオンとプリンセス、そして一部の固有クラスがこれにあたる。こうしたクラスのキャラクターを部隊のリーダーにし、さらに伝令要員のソルジャーを編入させれば、その部隊はレギオンコアとして機能できるようになるのだ。このレギオンコアに部隊を率いらせることで、ようやくレギオン編成は完了する。レギオンコア以外のレギオン構成部隊はレギオンパーツと呼ばれるが、これはいままで編成してきた普通の部隊がそのまま使える。レギオンの編成は、レギオンリーダー資格を持つクラスの確保次第といえるだろう。

### レギオンの構造と命令形態

レギオンへプレイヤーが指示を出すとまずレギオンリーダーが受け、レギオンコアのソルジャーに伝達命令を出す。そしてソルジャーはメッセンジャーとして担当のレギオンパーツへ指示を伝えるわけだ。レギオンコアに編入できるソルジャーは最大4組であり、ソルジャーひと組に対応するレギオンパーツは1部隊だけなので、レギオンは最大5部隊で構成できることになる。このため大規模なレギオンほどレギオンコアに占めるソルジャーの割合が増え、コア自体の戦闘力は低下してしまう。




[レギオンコア]

### レギオンの崩壊と再編成

**●レギオンが崩れるとき**

命令系統に異常が発生するとレギオンは崩れてしまう。とくにレギオンリーダーが戦闘不能になるとレギオン自体が崩壊してしまうので注意したい。ほかにも伝達役のソルジャーが減ったり、レギオンパーツのリーダーが戦闘不能になるとレギオンは崩れる。

⬅レギオンコアは必然的にソルジャーが多くなるため戦闘力が低く、支援攻撃も受けられない。レギオンの運用にはコアをいかに守るか、という点が重要になってくる。

**●再編成は拠点で**

崩れたレギオンは拠点で再編成できる。減ったソルジャーをほかの部隊から補充したり、傷ついたレギオンパーツをべつの部隊と取り替えたりして万全の態勢を整えよう。なお陣形はどこでも自由に変更することができる。

⬅できるだけ早く最前線でレギオンを展開したい場合、部隊を単独で最前線の拠点へ向かわせ、そこでレギオンを編成すればレギオンのまま出撃するより短時間で済む。

## ●レギオンの陣形と使い分け

　レギオンは行軍の際、レギオンコアを中心に陣形を組んで移動する。陣形は並び方で以下の8種類に分けられ、性質もそれによって決まっている。戦闘中以外ならいつでも陣形の変更は可能なので、用途に合わせて使い分けていくといいだろう。レギオンはつねに陣形を保とうとする性質があり、戦闘で負けたり狭い場所を進んだりしてレギオンの陣形が崩れると、移動よりも陣形の立て直しを優先する。ただでさえ遅い行軍の足を止めないためにも、陣形の選択は重要だ。

### モバイルウォール

レギオンの進行方向に対し、水平方向に展開した陣形。まさに壁のごとく行軍するため横への視認範囲が広く、敵部隊の捕獲や防衛任務に向く。ただしスムーズに行軍するにはひらけた地形が必要なので、使う場所を選ぶ陣形でもある。

### ライトアヘッド

レギオンの進行方向に対し、右上がりに展開した陣形。接触してきた敵部隊を、前進しながら向かって左方向にはじき飛ばすことが可能だ。進行方向の右方面にある拠点を守りたい場合や、戦線を左方向に移動させたい場合に役立つ。

### レフトアヘッド

レギオンの進行方向に対し、左上がりに展開した陣形。ライトアヘッドとは反対に、前進しつつ敵部隊を右方向へはじき飛ばすことができる。向かって左方向に敵部隊を送りたくない場合や、戦線を右方面に移動させたいときに役立てよう。

### グランドアロー

レギオンの進行方向に対し、垂直方向に展開した陣形。陣形を思うように展開できない、狭い地形を移動する場合などに役に立つが、防衛能力は非常に低い。移動が済んだらすぐほかの陣形に変更して、敵部隊との戦闘に備えること。

### ウェッジシフト

くさび型の陣形によって敵部隊を左右に分断、強行突破を目的とした陣形。ただしその性質上レギオンコアが危険にさらされてしまうため、一歩間違うとレギオン崩壊の危険をはらんでいる。レギオンコアの戦闘力と相談して選びたい。

### デュアルウェッジ

ウェッジシフトの変形版で、くさび型の頂点を後方へ折り返す形になっている陣形。ウェッジシフトに比べ突進力は落ちているものの、レギオンコアの安全は計られているため防御力は高い。攻守にバランスの取れた優れた陣形だといえる。

### ファンネルシフト

V字型の陣形によって敵部隊をレギオンで包囲、確実に全滅させることを目的とした必殺の陣形。攻撃力は非常に高いが突進力に欠け、しかも後方からの敵攻撃にレギオンコアが直接さらされてしまう。周囲の状況に注意して使いたい。

### ウィングシフト

ファンネルシフトの変形版で、要であるレギオンコアを前方へ折り返した陣形。敵部隊の包囲能力を犠牲にして突進力を上げ、かつ後方からの襲撃にも対応できる。レギオンコアは弱まった敵部隊を相手にするため見た目よりは安全だ。

## ●レギオンを利用した戦術

### 自軍レギオンを使う

　レギオンの基本的な事項が理解できたら、つぎは実戦における利用方法を考えてみよう。レギオンのおもな利点は整然とした陣形による戦線の維持と、支援攻撃による戦闘力の増強にある。このふたつを念頭に置いて戦術を考えれば、レギオンを有効に活用できるだろう。ただし出撃可能な部隊数はレギオンを含めて10部隊までなので、レギオンに頼りすぎるとほかの方面への戦線拡大がおろそかになる。注意しよう。

⬆レギオンに向かない部隊もある。例えば飛行部隊はその機動力を生かして別働隊とするべきだろう。

### 敵のレギオンに対抗する

　敵には部隊数の制限などというものはないため、ストーリー終盤では多数のレギオンと戦わざるを得ない局面に出くわすこともある。そのため早いうちから対レギオン用の戦法を考えておくことは非常に重要だ。レギオンに属する敵部隊は1～2程度上のレベルの部隊と考えて、味方に対抗できる程度の実力を持つ部隊をつねに用意しておくといい。用意が間に合わなければ、以下のような対抗戦法を試してみよう。

⬆敵レギオンも味方と同じ弱点を持っている。それをつくことがレギオン攻略の第一歩だ。

### 敵レギオンにぶつける

戦闘力が増強されているのは敵のレギオンも同じ。こちらもレギオンで迎え撃つことで、支援攻撃の増加分を帳消しにできる。力には力で対抗する、という典型的な例といえる。

### 弱い部隊を支援する

支援攻撃により敵部隊へ追加ダメージを与えると、部隊の勝つ確率が上がる。やや力不足と思われる部隊は、レギオンに組み込むと戦闘力の低さを補うことができるのだ。

### レギオンコアをつぶす

味方同様、敵レギオンもレギオンコアが急所。これを襲撃してレギオンリーダーを戦闘不能にすれば、レギオンは一気に崩壊する。陣形を確認してレギオンコアを狙う方法を決めるといい。

⬅レギオンが大規模なほどレギオンコアは弱いもの。飛行部隊などで急襲しよう。

### 逃げる敵部隊の捕獲

敵の飛行部隊や回避行動を取る部隊は、戦線のわずかな隙間を縫うようにして逃げてしまう。乱れのないレギオンの陣形でこれを迎え撃てば、逃げられる可能性が少なくなる。

### 戦線を自在に動かす

ライトアヘッドのような陣形は、敗北した敵部隊を狙った方向にはじき飛ばすことができる。これを利用して戦線を思いどおりに移動させれば、作戦も立てやすくなる。

### 端から順に倒す

強力な部隊がいないなら地道に戦っていくしかない。戦闘に勝利して敵部隊をはじき飛ばせばレギオンの速度は落ちるので、その隙にレギオンコアを攻撃するという方法もある。

### 隊列変更中に奇襲

橋のような場所ではレギオンは隊列を一時崩し、通過に専念する。このときを見逃す手はない。橋の反対側に部隊を待機させ、波状攻撃をしかけて部隊をつぶしていこう。

OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

# CLASS CHANGE

部隊とキャラクターの強化を目指すなら、クラスチェンジを利用するのが一番だ。ここで紹介する項目をしっかりと理解し、効率的なクラスチェンジを行って自軍の強化を図ろう。

## ●クラスチェンジ～キャラクター強化の早道

キャラクターを強化するにはさまざまな方法がある。レベルを上げたり装備を整えるのも有効だが、劇的な強化を狙うならクラスチェンジを無視するわけにはいかない。クラスチェンジ後のキャラクターはより強力な行動種が使えるようになり、またレベルアップ時のパラメーター伸び率も高くなる。後半戦ではそうした上位クラスのキャラクターが攻略の鍵を握るだろう。クラスチェンジの方法は系統によって異なっているため、機会を逃さず早めに行っておくことが大切だ。

### 編成画面

⬅人間系、亜人間系クラスのほとんどは、編成画面でクラスチェンジする。クラスチェンジ条件を満たしているかどうかがひと目でわかるので、それを参考に準備を整えよう。

### 戦闘内容

⬅魔獣系、ドラゴン系、人形系クラスは戦闘終了時に条件を満たしているとクラスチェンジする。また人間系転生クラスには、戦闘不能がクラスチェンジ条件になっている者もいる。

## ●クラスチェンジを効率よく行う

次ページに紹介する一覧表は、各クラスのクラスチェンジ条件についてまとめたものだ。だが何も考えずにプレイを続け、こうした条件が自然に整うのを待っていてはあまりにも効率が悪すぎる。部隊とキャラクターの早期強化を目指すなら、条件達成のための明確な方針を持ってプレイを続けていくことが大切だ。以下に挙げるクラスチェンジ条件を揃えるために覚えておきたいポイントを踏まえて、効率のよいクラスチェンジを目指そう。

⬆序盤からクラスチェンジを心がけてプレイをしていくこと。地道な努力の成果は、後半戦での部隊の活躍に現れてくる。

### パラメーター～トレーニングとアイテムで強化しよう

クラスチェンジ可能な値までパラメーターを高めるには、レベルを上げるのが手っ取り早い。そこで利用したいのがトレーニングだ。金はかかるものの対戦相手のレベルは、つねに部隊中もっともレベルが高いキャラクターと同等になるため効率がいい。また現在のパラメーター数値と必要数値がわずかな差しかないならば、アイテムを利用すると出費が抑えられる。

⬆トレーニング相手も強力になっていくので、序盤の戦場のような比較的弱い相手が出る場所でトレーニングしよう。

### 基本装備～隠しアイテム、敵部隊から調達

基本装備が揃っていないうちは、クラスチェンジ画面にそのクラスが現れることはない。初めて見る装備は最低ひとつは買っておくことだ。しかし基本装備には非売品のものも存在する。これらはマップに隠されていたり、敵部隊が所持していることが多い。とくに敵部隊の所持品は、マップクリアー後では取り返しがつかない。極力敵を全滅させてからクリアーしよう。

⬆非売品のクラスチェンジアイテムはイベントでも手に入る。クリアー済みのマップをこまめに訪れて情報を集めよう。

### 属性～キャラクター選び&トレーニングで調整

ドラゴン系クラスはエレメントで将来のクラスが決まる。ドラゴンパピーの段階からエレメントを選んで育てていくこと。またアラインメントは戦闘で変化するため調整が難しい。そこで利用したいのがトレーニングだ。例えばカオス寄りに変えたければあらかじめレベルを上げておき、実戦でレベルの低い敵部隊にぶつける。何度もくり返すうちに、自然とアラインメントは下がっていく。

⬆ロウ寄りにしたければわざとレベルを上げず、強敵にだけぶつける。ある程度時間がかかるのは覚悟すること。

### 戦闘内容～フォーメーション変更で状況を整える

転生クラス狙いで確実な戦闘不能を狙うならば、フォーメーションに気を配ろう。直接攻撃の標的にもっとも選ばれる位置は前列中央なので、そこに戦闘不能にしたいキャラクターを配置すればいい。もちろん回復魔法の使い手は外しておくこと。魔法など特定の攻撃を受ける必要があるならば、後列中央がいい。特殊攻撃や魔法の標的になりやすいのはその位置だ。

⬆転生クラスのなかには確率や運がクラスチェンジに絡んでくるものもある。何度かリセットする覚悟で臨むこと。

### ソルジャー&センチュリオン～指揮経験値上げがすべて

人間系クラスの部隊リーダーには、ソルジャーといっしょに戦った回数とその人数からなる、いわば"指揮経験値"とも呼べるものが設定されている。この値が一定値に達するごとに、部隊に属しているソルジャーが昇格するのだ。さらにこの指揮経験値がある値に到達すると、そのキャラクターはセンチュリオンになる資格を得る。序盤からの地道な育成が決め手だ。

⬆ソルジャーがわずかな戦闘回数で昇格したら、その部隊のリーダーがセンチュリオンに近づいている証拠だ。

## ●クラスチェンジ条件一覧表

### 人間系クラス

| クラス名 | 必要パラメーター | | | | | | | アラインメント | | 基本装備 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Lv | STR | VIT | INT | MEN | AGI | DEX | 最小値 | 最大値 | | |
| ファイター | — | — | — | — | — | — | — | — | — | ショートソード・チェインメイル・ラウンドシールド・アイアンヘルム | ソルジャーから昇格 |
| アマゾネス | — | — | — | — | — | — | — | — | — | ショートボウ・レザーアーマー・バンダナ | ソルジャーから昇格 |
| ナイト | 6 | 72 | 67 | — | — | — | — | 40 | 100 | バルダーソード・プレートメイル・カイトシールド・アーメット | |
| バーサーカー | 6 | 72 | 67 | — | — | — | — | 0 | 60 | フランシスカ・レザーアーマー・アイアンヘルム | |
| フェンサー | 6 | 72 | — | — | — | — | 62 | 30 | 100 | バスタードソード・クロスアーマー・ジンハット | |
| ニンジャ | 5 | — | — | — | — | 52 | 59 | 0 | 60 | アイアンクロー・ニンジャガーブ・ハチガネ | |
| ファランクス | 7 | 76 | 70 | — | — | — | — | 20 | 80 | スレンダースピア・プレートメイル・ラージシールド・アイアンヘルム | |
| ビーストテイマー | 6 | 72 | 67 | — | — | — | — | 0 | 60 | レザーウィップ・レザーアーマー | |
| ドールマスター | 7 | — | — | 60 | 66 | — | 65 | 20 | 80 | マリオネット・ローブ・アミュレット・バンダナ | |
| ウィザード | 6 | — | — | 57 | 63 | — | — | 0 | 60 | シプレの杖・ローブ・属性魔導書・アミュレット | |
| アーチャー | 6 | 72 | — | — | — | — | 69 | 20 | 80 | グレートボウ・レザーアーマー・レザーハット | |
| ヴァルキリー | 6 | 72 | 57 | 62 | — | — | — | 40 | 100 | スレンダースピア・ブレストプレート・ラウンドシールド・羽飾り | |
| ドラゴンテイマー | 6 | 72 | 57 | — | — | — | 69 | 30 | 90 | レイピア・チェインメイル・ボーンヘルム | |
| ソーサレス | 6 | — | — | 62 | 65 | — | — | 0 | 60 | シプレの杖・魔道士の服・属性魔導書・アミュレット | |
| クレリック | 5 | — | — | 59 | 62 | — | — | 45 | 100 | ライトメイス・法衣・ロザリオ | |
| ウィッチ | 7 | — | — | 65 | 68 | — | 72 | 0 | 60 | シプレの杖・魔道士の服・属性魔導書・とんがり帽子 | |
| パラディン | 15 | 117 | 103 | — | — | — | 89 | 60 | 100 | ブレシッドソード・バルダーアーマー・カイトシールド・バルダーヘルム | |
| ブラックナイト | 15 | 117 | 112 | — | — | — | — | 0 | 40 | サタンブローバー・バルダーアーマー・バリアントマント・アーメット | |
| ソードマスター | 17 | 127 | — | — | — | — | 117 | 40 | 100 | クレイモア・クロスアーマー・ハチガネ | |
| ニンジャマスター | 15 | — | — | 94 | — | 112 | 99 | 0 | 40 | バルダークロー・ニンジャガーブ・ハンニャマスク | |
| カタフラクト | 19 | 124 | 130 | — | — | — | — | 30 | 80 | バルダースピア・ヘビーアーマー・タワーシールド・アーメット | |
| ビーストマスター | 15 | 117 | 103 | — | — | — | — | 0 | 45 | ラプチャーローズ・ハードレザー | |
| エンチャンター | 17 | — | — | 110 | 106 | — | 115 | 25 | 75 | フール・魔術師のローブ・アミュレット・バンダナ | |
| ゴエティック | 17 | — | — | 123 | 107 | — | — | 0 | 40 | アークワンド・魔術師のローブ・属性魔導書・アミュレット | |
| ドラグーン | 17 | 127 | 111 | — | — | — | 95 | — | — | 黒竜の大剣・ドラゴンアーマー・ドラゴンヘルム | |
| ディアナ | 17 | 116 | — | — | — | — | 124 | 20 | 70 | イティバル・ハードレザー・羽飾り | |
| フレイア | 17 | 116 | 101 | 106 | — | — | — | 60 | 100 | サンダースピア・バルダーメイル・バックラー・アーメット | |
| ドラゴンマスター | 17 | 127 | 112 | — | — | — | 113 | 50 | 90 | エストック・スケールアーマー・羽飾り | |
| セイレーン | 19 | — | — | 125 | 128 | — | — | 0 | 45 | アークワンド・ミンクのコート・属性魔導書・アミュレット | |
| プリースト | 15 | — | — | 109 | 112 | — | — | 65 | 100 | バルダーメイス・賢者の衣・ロザリオ | |
| センチュリオン(男) | — | — | 52 | 62 | 52 | — | 54 | — | — | バルダーソード・プレートアーマー・カイトシールド・アーメット | Chapter3以降 |
| センチュリオン(女) | — | — | 50 | 68 | 55 | — | 52 | — | — | バルダーソード・プレートアーマー・バックラー・バルダーヘルム | Chapter3以降 |
| プリンセス | — | — | — | — | — | — | — | 70 | 100 | バトルファン・純白のドレス・属性魔導書・ドリームクラウン | |
| ゾンビ(男) | — | — | — | — | — | — | — | — | — | ぼろぼろの服 | 戦闘不能状態でクリアー |
| ゾンビ(女) | — | — | — | — | — | — | — | — | — | ぼろぼろの服 | 戦闘不能状態でクリアー |
| スケルトン | — | — | — | — | — | — | — | — | — | ハルトハンマー・ぼろぼろの布 | ゾンビが炎属性魔法を受ける |
| ゴースト | — | — | — | — | — | — | — | — | — | ぼろぼろの布 | スケルトンが風+炎属性魔法を受ける |
| ヴァンパイア | — | — | — | 52 | 63 | 54 | — | 0 | 50 | 伯爵の衣・ブラッドスペル | |
| エンジェルナイト | — | — | — | 60 | 61 | — | 57 | 50 | 100 | ライトニードル・プレートメイル・カイトシールド | 戦闘不能状態でクリアー |
| セラフィム | 17 | — | — | 108 | 125 | — | 137 | 75 | 100 | ライトニードル・バルダーメイル・カイトシールド | 戦闘終了時 |
| リッチ | — | — | — | 24 | 51 | — | — | 0 | 30 | ケーリュケイオン・黒の魔導衣・暗黒魔導書・死者の指輪 | |

### 亜人間系クラス

| クラス名 | 必要パラメーター | | | | | | | アラインメント | | 基本装備 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Lv | STR | VIT | INT | MEN | AGI | DEX | 最小値 | 最大値 | | |
| バルタン | 12 | 103 | — | — | — | 97 | 80 | 40 | 100 | バルダーグラブ・ハードレザー・ハチガネ | |
| レイヴン | 11 | 99 | — | — | — | 93 | 77 | 0 | 60 | バルダーアックス・ハードレザー・アーメット | |

### 魔獣系クラス

| クラス名 | 必要パラメーター | | | | | | | アラインメント | | 基本装備 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Lv | STR | VIT | INT | MEN | AGI | DEX | 最小値 | 最大値 | | |
| ケルベロス | 12 | 139 | 138 | — | 90 | — | — | 0 | 60 | なし | 戦闘終了時 |
| オピニクス | 12 | — | — | — | 105 | 127 | 91 | 30 | 90 | なし | 戦闘終了時 |
| ワイバーン | 13 | 140 | — | — | — | 124 | 102 | 10 | 70 | なし | 戦闘終了時 |

### ドラゴン系クラス

| クラス名 | 必要パラメーター | | | | | | | アラインメント | | 基本装備 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Lv | STR | VIT | INT | MEN | AGI | DEX | 最小値 | 最大値 | | |
| サンダードラゴン | 8 | — | — | — | — | 61 | 81 | 20 | 80 | なし | 戦闘終了時・風属性 |
| レッドドラゴン | 8 | 108 | — | — | — | 61 | — | 20 | 80 | なし | 戦闘終了時・炎属性 |
| アースドラゴン | 8 | — | 109 | — | 98 | — | — | 20 | 80 | なし | 戦闘終了時・大地属性 |
| ブルードラゴン | 8 | — | — | — | 98 | — | 81 | 20 | 80 | なし | 戦闘終了時・水属性 |
| プラチナドラゴン | 9 | — | 114 | 73 | 101 | — | — | 65 | 100 | なし | 戦闘終了時 |
| ブラックドラゴン | 9 | 112 | — | 73 | — | — | 84 | 0 | 35 | なし | 戦闘終了時 |
| ケツアルコアトル | 8 | — | — | — | — | 93 | 121 | 25 | 75 | なし | 戦闘終了時・風属性 |
| フレアブラス | 8 | 156 | — | — | — | 93 | — | 25 | 75 | なし | 戦闘終了時・炎属性 |
| ザッハーク | 8 | — | 157 | — | 130 | — | — | 25 | 75 | なし | 戦闘終了時・大地属性 |
| ヒドラ | 8 | — | — | — | 138 | — | 121 | 25 | 75 | なし | 戦闘終了時・水属性 |
| バハムート | 9 | — | 162 | 105 | 133 | — | — | 75 | 100 | なし | 戦闘終了時 |
| ティアマット | 9 | 160 | — | 105 | — | — | 124 | 0 | 25 | なし | 戦闘終了時 |

### 人形系クラス

| クラス名 | 必要パラメーター | | | | | | | アラインメント | | 基本装備 | 備考 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Lv | STR | VIT | INT | MEN | AGI | DEX | 最小値 | 最大値 | | |
| ストーンゴーレム | 9 | 104 | 129 | — | — | — | — | — | — | なし | ゴーレムが石化攻撃を受ける |
| バルダーゴーレム | 9 | 144 | 185 | — | — | — | — | — | — | なし | ストーンゴーレムが風+炎属性魔法を受ける |

OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

# TACTICS

今回も引き続きデータ満載でChapter2を一気に攻略していく。加えてここまでの重要イベントや仲間関係のイベントをまとめて紹介。見逃しているイベントがないかチェックしよう。

## STORY CHART※1

- 1.南部辺境[テニー平原]
- 2.火種[ヴォルムス採掘場]
- 3.遊撃指令[クレネル渓谷]
- 4.進むべき道[地境マイリージャ] ⇔※2 5.問いかける者[ゼノビア国境]
- 6.革命軍[ヴォルムス採掘場]
- 7.旅立ち[グンター山麓]
- 8.冥い波動[中央路ダーダネルス]
- 9.南部独立[アルバ地域]
- 10.理想と現実[クレネル渓谷]
- 11.亡国の戦士[地境マイリージャ]
- 12.堅牢地神[ソアソン台地]
- 13.様々な想い[アウドヴェラ高地] → 15.古の都[セイブル低地]
- 15.古の都[セイブル低地] → ※3 14.様々な想い[アウドヴェラ高地]
- 16.まとわりつく不安[イタカ山域]
- 17.西からの来訪者[アジャール平原] ⇔※4 18.伝説の地[ケレオレス山域]
- 19.険しき道[ウェンティヌス地方] ※5 20.険しき道[ウェンティヌス地方]

GO TO CHAPTER3

※1 STORYナンバーは、実際にプレイした際の話数とは必ずしも対応していないので注意すること。
※2 STORY3終了後、4と5のふたつが出現。両方ともクリアーするとSTORY6が出現する。
※3 さきにSTORY15をクリアーすると、アウドヴェラ高地のマップが13から14に変化する。
※4 ウェンティヌス地方クリアー前ならどちらからプレイしても変化は現れない。
※5 冒頭のイベントで「私情を捨てる」を選択すると19、「和解する」なら20にストーリーが変化する。

## 重要&仲間イベント総チェック

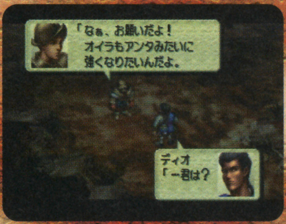
### 1.ディオとの果たし合い

STORY1冒頭でディオから決闘を申し込まれる。指揮官に任命されたマグナスに対する不信感と、他者に劣ることを極度に嫌うディオの性格ゆえの行動だ。どちらを選択しても戦いにはならないが、後々影響してくる。ここは戦士としてのプライドではなく、指揮官としての度量が求められている場面だ。それを忘れないこと。

←決闘に応じることは立場を認識していない証拠。指揮官の行動ではない。

### 4.英雄を夢みる青年

→この時点でファランクスというクラスは貴重。防御力が高く頼りになる。




地境マイリージャにある、交易の地エルゴレアをマップ攻略中に訪れると、トロアという青年が現れ仲間になりたいと言ってくる。自軍強化のためにもぜひ仲間にしよう。攻略後にトロアを編入した部隊で再びエルゴレアを訪れると、彼の母親から霊木の盾がもらえる。ステータス異常を完全に無効化する強力な盾だ。

### 6.兵士としての決断

STORY6クリアー後、捕らえたフレデリックを前にしてマグナスに処刑の命令が下される。ここでの決断をどちらに選んでもフレデリックは助かり、ディオが身代わりとしてその場に残るのだが、以前起きた果たし合いの場面で指揮官らしさを見せず、かつここで沈黙を選んでしまうと、ディオは行方不明になってしまう。

←きっぱりと自分の意思を表さない人間には、誰もついてこないかも。

### 7.革命目指し戦う父娘

STORY7の目的は、グンター採掘場の解放と捕らわれた猛将アスナベルの救出にある。このアスナベルの娘カトレーダは農業の地ケーズにいて、ともに父親を助けたいと申し出てくる。彼女の意を汲むならぜひとも仲間にしよう。こうしてあらかじめカトレーダに会った状態でマップをクリアーすると、アスナベルが現れ仲間にすることができる。ふたりが参戦すれば騎士団の戦力もかなり充実するはずだ。なおクリアー後にカトレーダを編入した部隊で工業の地インエケルを訪れると天使のブローチを、アスナベルを編入した部隊でキンジアを訪れると鬼神のヘルムを町の人々から入手することができる。

↑カトレーダに会っていればアスナベルは仲間になるが、あえて彼女の参加を断ることはない。快く承諾しよう。

↑父親はバーサーカーで娘はプリーストと、攻守のバランスがいい。部隊を任せても十分働いてくれるはずだ。

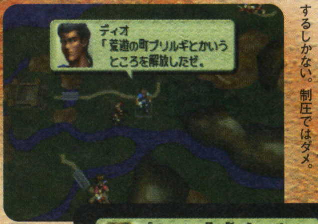
## 13.14.ゼノビアの聖女

アウドヴェラ高地攻略中、革命軍の女性がブルドで西部軍の兵士に包囲されている、との情報がベセルで聞ける。その女性こそゼノビアから来た勇者のひとり、アイーシャなのだ。STORY6の処刑場面で自分の意思を明確にする行動をとっていれば、彼女はブルドを解放したその場で協力を申し出てくれる。

←勇者一行を支えるプリーストのアイーシャ。その癒しの能力は強力だ。

## 15.復讐の鳴弦士

STORY15の舞台、セイブル低地の荒城クロタールを守るリーデルは、元中央軍赤枝騎士隊の弓兵。中央路ダーダネルスでの戦いで全滅した部隊の生き残りだ。彼女はダーダネルスで中央軍を襲ったオウガが、革命軍がし向けたものと誤解してマグナスたちへの復讐を誓っていたらしい。戦闘後にその誤解も一応解けるのだが、彼女が心を開くかどうかはべつの問題。ここまでマグナスたちが民衆の指示を得るような行動をとってきていれば、自分から革命軍への参加を願い出てくるはずだ。その場合はぜひ彼女の意思を受けとめてやろう。

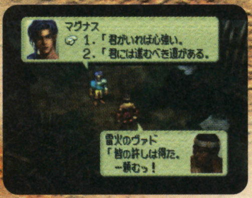



←民衆の指示を示すカオスフレームを高めるには、拠点を解放するしかない。制圧ではダメ。

➡誤解が解けたリーデルは革命軍参加を希望。中央軍仕込みの弓の腕前は頼りになる。

## 16.亡国の格闘家

STORY16の敵第5部隊リーダー、ヴァドはボルマウカの勇者として名高い。アウドヴェラ高地をクリアーしている状態で、ヴァドを倒さずクリアーすると彼を仲間にできる。さらにヴァドのいる部隊でソアソン台地のシェファービルを訪れると、老人からイダテンの帽子が手に入る。




←ヴァドは独特の戦闘術を体得した格闘家。連続技が得意だ。

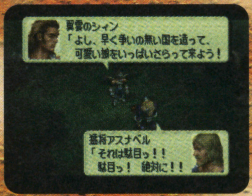
## 16.英知たずさえし賢者

➡老賢者サラディンは、補助魔法から攻撃魔法まで使いこなす。

STORY16をクリアーすると、革命軍の最終決定を携えたデスティンたちがやってくる。以前のSTORY6で自分の意思を明らかにする行動をとっていれば、ここで同行してきたサラディンが仲間になることを申し出てくれる。アイーシャに引き続いて、ゼノビアの勇者の参戦だ。

## 17.ちょっとラテンな有翼人

STORY17攻略中に農産の地コバーマインを訪れると、妙にノリの軽いホークマン、シィンが現れ仲間にできる。ただしシィンは民衆の絶大な指示を受けているような、堅苦しい雰囲気は苦手らしい。ある程度評判を落としている程度の軍隊のほうが、彼には居心地がいいのかも。




←リーデル参加後、拠点制圧を続ければシィンも仲間にできる。

# CHAPTER02 世界は暗く、道らしき道一つなく…

## STORY.10 理想と現実［クレネル渓谷］

以前戦場になったクレネル渓谷で再び戦いになる。双方の本拠地の位置もまったく同じなので、部隊も同様のルートで侵攻させてかまわない。ただし問題は敵第9と第10部隊で、この2部隊は味方がカルノト付近に近づくと突然出現する。あらかじめモバーエとキファに味方の部隊を残しておき、奇襲に備えておこう。そのほかの部隊はゆっくり進軍しつつ、後方の安全が確保できたら敵本拠地トュアハへと攻め込む。ボスの不軌者ナガテはニンジャマスターだが、中列にいるので忍術を使われる心配は少ない。これまでどおり集中攻撃だ。

| | 敵部隊リスト | トレジャー |
|---|---|---|
| 1 | ウィザード(Lv.10)／ウィザード(Lv.9)／グレムリン(Lv.9)×2 | 剣の紋章 |
| 2 | ソーサレス(Lv.10)／ソーサレス(Lv.9)／ウィザード(Lv.9)×2 | ニンジャガーブ |
| 3 | ソーサレス(Lv.10)／ヴァルキリー(Lv.9)×3 | バルダークロー |
| 4 | ウィッチ(Lv.11)／ウィザード(Lv.9)／ホークマン(Lv.9)×2 | クロスアーマー |
| 5 | パラディン(Lv.11)／ナイト(Lv.9)×2／ヴァルキリー(Lv.9)×2 | バルダークロー |
| 6 | フェンサー(Lv.10)／ブルードラゴン(Lv.9)／ニンジャ(Lv.9) | バスタードソード |
| 7 | ブラックナイト(Lv.10)／ドールマスター(Lv.9)×2／ビーストテイマー(Lv.9)×2 | バルダーアックス |
| 8 | ウィザード(Lv.10)／ウィザード(Lv.9)×2／バーサーカー(Lv.9) | キュアシード |
| 9 | ヴァルキリー(Lv.10)／ヴァルキリー(Lv.9)／ナイト(Lv.9)×2 | ハードレザー |
| 10 | ファランクス(Lv.10)／ニンジャ(Lv.9)×2／ヴァルキリー(Lv.9) | アーメット |
| 11 | フェンサー(Lv.11)／ニンジャ(Lv.9)×3 | ジンハット |
| 12 | ニンジャマスター(Lv.11)／フェンサー(Lv.9)×2／ニンジャ(Lv.9)×2 | ハンニャマスク |

### ITEM LIST

- シプレの杖
- ライトメイス
- 属性魔導書
- ローブ
- 法衣
- 魔道士の服
- アミュレット
- ロザリオ
- キュアリーフ
- キュアシード
- キュアパック
- パワーフルーツ
- 天使の果実
- リバイブストーン
- クイットゲート

| 野生キャラクター(Lv.9) |
|---|
| 街道●ホークマン(ハルトハンマー・レザーアーマー・バンダナ) |
| 荒地●ヘルハウンド(キュアシード・パワーフルーツ) |
| 荒地●プラチナドラゴン(イティバル・キュアシード) |
| 岩場●グリフォン(パワーフルーツ) |

…本隊ルート …分隊ルート ？…隠しアイテム I…敵ユニット …ショップ …魔女の館 ※以降のマップでも同様 ※地名横の数値はモラル値を示す。

※敵部隊リストのトレジャーとは、部隊全滅で入手できるアイテムのこと。敵本拠地のボス部隊からは必ず入手できるが、そのほかは80%の確率で入手可能。野生キャラクターのトレジャーはカッコ内のアイテムで、一定確率でそのなかからランダムに入手できる。

## STORY.11 亡国の戦士［地境マイリージャ］

再び戦場となった地境マイリージャの情勢は、本拠地の位置までまったく変わらない。ユミル王子という弱点もないからゆっくり侵攻していこう。ただしこれにはもうひとつ理由がある。ここの敵には移動タイプが飛行の部隊が多数配置されているが、とくに敵第5部隊と第6部隊が問題だ。この2部隊はマップの上下の端を進み、マップ右端に到達した時点でルートを変更。上下から味方本拠地ダンクワルトを奇襲してくる。急いで味方本隊を進軍させてしまうと、留守になった本拠地を落とされてしまうわけだ。そこでこの2部隊を処理するまでは、本隊をあまり進軍させないこと。本拠地に陣取った味方が撃ちもらした敵部隊を、本隊で確実に全滅させてから先に進もう。敵本拠地ブルグンドを守るのは、因縁深い中央騎士のレイド。手強い相手ではないから集中攻撃でさっさと倒してしまおう。

| | 敵部隊リスト | トレジャー |
|---|---|---|
| 1 | バルタン(Lv.12)／ホークマン(Lv.11)×2／グリフォン(Lv.11) | バルダークラブ |
| 2 | ナイト(Lv.13)／グラップラー(Lv.11)×3 | ラプチャーローズ |
| 3 | クレリック(Lv.12)／フェアリー(Lv.11)／ソルジャー×2 | キュアシード |
| 4 | ヴァルキリー(Lv.12)／ヴァルキリー(Lv.11)×2／グラップラー(Lv.11)×2 | ラプチャーローズ |
| 5 | レイヴン(Lv.12)／ホークマン(Lv.11)×3 | 知性の冠 |
| 6 | レイヴン(Lv.12)／ワイアーム(Lv.11)×2 | バルダークラブ |
| 7 | ウィザード(Lv.12)／ゴーレム(Lv.11)×2 | キュアシード |
| 8 | バルタン(Lv.12)／ホークマン(Lv.12)×2／フェアリー(Lv.11) | ラプチャーローズ |
| 9 | ニンジャマスター(Lv.12)／フェンサー(Lv.11)×3／ニンジャ(Lv.11) | パワーフルーツ |
| 10 | ビーストマスター(Lv.13)／ビーストテイマー(Lv.12)×2／ビーストテイマー(Lv.11)×2 | ハードレザー |
| 11 | ウィッチ(Lv.12)／グラップラー(Lv.12)／グラップラー(Lv.11)×2 | ハードレザー |
| 12 | パラディン(Lv.12)／バーサーカー(Lv.11)×2／グラップラー(Lv.11)×2 | パワーフルーツ |
| 13 | フェンサー(Lv.12)／グラップラー(Lv.11)×4 | 知性の冠 |
| 14 | スペリオルナイト(Lv.14)／グラップラー(Lv.11)×4 | 灼熱の盾 |

### ITEM LIST

- アイアンヘルム
- アーメット
- フランシスカ
- カイトシールド
- キュアリーフ
- キュアパック
- 天使の果実
- クイットゲート
- レザーハット
- グレートボウ
- バルダーソード
- プレートアーマー
- キュアシード
- パワーフルーツ
- リバイブストーン

### 野生キャラクター(Lv.11)

- 街道●ホークマン(ハルトハンマー・レザーアーマー・バンダナ)
- 草原●フェアリー(銀の砂時計・キュアリーフ・キュアシード)
- 森林●グレムリン(クイットゲート・キュアリーフ・キュアシード)
- 森林●ブラックドラゴン(ケーリュケイオン・キュアシード)
- 岩場●ワイアーム(パワーフルーツ)

## STORY.12 堅牢地神［ソアソン台地］

敵本拠地ジキベルト城への侵攻ルートは大きくふたつ。トリスル経由の左回りルートには敵部隊が多数待ちかまえているので、主力はこちらに回そう。ただしシェファービル方面にもある程度の強さの部隊と、いるなら飛行部隊を向かわせておきたい。なぜなら味方がシェファービルに接近すると、ヒューゴーから敵がジラム近くの橋を破壊しに向かったとの報告が入るからだ。破壊任務を担っているのは敵第4部隊で、この部隊が問題の橋を渡りきってしまうと橋が落ち、こちらからの侵攻が不可能になる。報告が入ると同時に敵第4部隊は動き出すから、部隊を向かわせて破壊を阻止しよう。首尾よくいけばマップ中央の戦場へ、味方部隊を背後から送り込むことができる。戦況を有利に運ばせるためにも、橋の破壊はくい止めたい。ジキベルトを守っている堅牢地神アンキセスは、マグナスの実父で、王国随一の将軍と称される戦士。正統派の強敵なので、1部隊で何とかしようとは考えないこと。複数の部隊による波状攻撃を仕掛け、危険を感じたらすぐ撤退させ被害を抑えよう。

| | 敵部隊リスト | トレジャー |
|---|---|---|
| 1 | グラップラー(Lv.12)／グラップラー(Lv.11)×3 | 賢者の衣 |
| 2 | レイヴン(Lv.12)／ホークマン(Lv.11)×3 | パワーフルーツ |
| 3 | ファランクス(Lv.12)／グレムリン(Lv.12)／フェアリー(Lv.11)×2 | 命の杯 |
| 4 | ブラックナイト(Lv.12)／ドールマスター(Lv.11)×2／ビーストテイマー(Lv.11)×2 | アンサタクロス |
| 5 | ファランクス(Lv.12)／グラップラー(Lv.12)／ソーサレス(Lv.11)×2 | カイトシールド |
| 6 | ヴァルキリー(Lv.12)／ヴァルキリー(Lv.11)／ナイト(Lv.11)×2 | ロザリオ |
| 7 | フェンサー(Lv.12)／グラップラー(Lv.11)×4 | バルダーメイス |
| 8 | ファランクス(Lv.12)／グラップラー(Lv.12)／ソーサレス(Lv.11)×2 | バルダーヘルム |
| 9 | ファランクス(Lv.14)／ソルジャー×3 | バルダーアーマー |
| 10 | ドラゴンテイマー(Lv.13)／プラチナドラゴン(Lv.12) | パワーフルーツ |
| 11 | バルタン(Lv.12)／ホークマン(Lv.12)×2／フェアリー(Lv.11) | キュアシード |
| 12 | ソリッドブレード(Lv.14)／ナイト(Lv.11)×2／ヴァルキリー(Lv.11)×2 | ブレシッドソード |

### ITEM LIST

- バルダーメイス
- バルダースピア
- バルダーアックス
- キュアリーフ
- キュアパック
- 天使の果実
- クイットゲート
- バルダークラブ
- バルダークロー
- ハードレザー
- キュアシード
- パワーフルーツ
- リバイブストーン

### 野生キャラクター(Lv.11)

- 荒地●ヘルハウンド(キュアシード・パワーフルーツ)
- 森林●パンプキンヘッド(ダウジングロッド・キュアリーフ・キュアシード)
- 岩場●プラチナドラゴン(イティバル・キュアシード)

# STORY.13 様々な想い［アウドヴェラ高地］

STORY12をクリアーすると、3ヵ所の戦場が出現する。先へ進むだけならイタカ山域へ向かえばいいが、部隊の強化や参加する仲間を考慮するとほかの2ヵ所を無視するのは得策ではない。ただしこのアウドヴェラ高地は、さきにセイブル低地をクリアーしているかどうかでマップが大きく変わる。もし部隊の強化を目指しているならば、さきにこちらに挑戦するといい。セイブル低地の後に訪れるより敵部隊が多いからだ。しかしそれだけに攻略はやや厳しい。とくに問題となるのが、ウナラクリート付近に出現する敵第6部隊と第8部隊だ。第6部隊は鉄壁の防御力を誇るバルダーゴーレムを前面に押し出しており、第8部隊はウィッチの補助魔法とゴエティックの広範囲攻撃魔法がやっかい。この2部隊にはアーチャーを中心にした間接攻撃を得意とする部隊をぶつけ、後列をたたく戦法を取ろう。直接攻撃主体の部隊だけではここの突破は厳しい。攻略前にあらかじめ部隊を編成しておくといいだろう。またこの部隊は敵本拠地アウドヴェラを攻めるのにも向いている。ボスの遊糸のタズトはゴーレムに前列を守らせ、自分は後列にいるからだ。弓や魔法を得意とする部隊を用意しておけば、ゴーレムを気にせずタズトを狙える。

| | 敵部隊リスト | トレジャー |
|---|---|---|
| 1 | ゴエティック(Lv.13)／ウィザード(Lv.12)×2／ソーサレス(Lv.12)×2 | ケーリュケイオン |
| 2 | ブラックナイト(Lv.13)／ナイト(Lv.12)×2／アーチャー(Lv.12)×2 | バンダナ |
| 3 | ブラックナイト(Lv.13)／ドラゴンテイマー(Lv.12)×2／グラップラー(Lv.12)×2 | エストック |
| 4 | ウィッチ(Lv.14)／バーサーカー(Lv.12)×2／ビーストテイマー(Lv.12)×2 | 守護の指輪 |
| 5 | グラップラー(Lv.13)／グラップラー(Lv.12)×2／パラディン(Lv.12) | 羽飾り |
| 6 | エンチャンター(Lv.13)／グラップラー(Lv.12)×2／バルダーゴーレム(Lv.12) | スケイルアーマー |
| 7 | パラディン(Lv.14)／セイレーン(Lv.12)／グラップラー(Lv.12)×2 | アミュレット |
| 8 | ゴエティック(Lv.13)／ウィッチ(Lv.12)×2／グラップラー(Lv.12)×2 | 魔術師のローブ |
| 9 | パラディン(Lv.13)／ナイト(Lv.12)×2／バーサーカー(Lv.12)×2 | パワーフルーツ |
| 10 | アーチャー(Lv.13)／パンプキンヘッド(Lv.12)／ファイター(Lv.14)×2 | キュアシード |
| 11 | ブラックナイト(Lv.13)／ウィッチ(Lv.13)×2／ウィッチ(Lv.12)×2 | パワーフルーツ |
| 12 | ウィッチ(Lv.13)／ヴァルキリー(Lv.13)／グラップラー(Lv.12)×3 | キュアシード |
| 13 | プリースト(Lv.13)／グラップラー(Lv.12)×4 | フール |
| 14 | ドールマスター(Lv.14)／ゴーレム(Lv.12)／ストーンゴーレム(Lv.12) | フール |

**ITEM LIST (ベセル)**

| | |
|---|---|
| バルダーメイス | バルダークラブ |
| バルダースピア | バルダークロー |
| バルダーアックス | ハードレザー |
| キュアリーフ | キュアシード |
| キュアパック | パワーフルーツ |
| 天使の果実 | リバイブストーン |
| クイットゲート | |

**ITEM LIST (バロー)**

| | |
|---|---|
| とんがり帽子 | アーメット |
| シブレの杖 | 属性魔導書 |
| 暗黒魔導書 | ローブ |
| 魔道士の服 | バルダーアーマー |
| アミュレット | キュアリーフ |
| キュアシード | キュアパック |
| パワーフルーツ | 天使の果実 |
| リバイブストーン | クイットゲート |

**野生キャラクター(Lv.12)**

| |
|---|
| 荒地●ストーンゴーレム(カイトシールド・プレートメイル・アーメット) |
| 森林●コカトリス(秩序の書・リバイブストーン) |
| 岩場●レッドドラゴン(火竜の剣・キュアシード) |

# STORY.14 様々な想い［アウドヴェラ高地］

セイブル低地をクリアーした後、アウドヴェラ高地を訪れるとマップがこちらのパターンになる。STORY13に比べると敵の部隊数は4部隊も少なく非常に楽だ。おまけに魔女の館があるセルドビアを早いうちに確保できるため、万が一戦闘不能キャラクターが出ても立ち直りが早い。さきにセイブル低地を攻略しているから自軍のレベルも底上げされている、といいことずくめだ。だがそのぶんここでの部隊強化はSTORY13に比べ望めないから、その覚悟はしておくこと。進軍ルートは味方本拠地アウドヴェラを出発してほぼ一本道。ウナラクリートへ到達したら、左右に分かれることになるが、主力部隊は左のプルド方面へ向かわせておこう。敵第4部隊はプリーストをリーダーとするグラップラー部隊で非常に打たれ強く、弱い部隊では撃退できない。またプルドを守る敵第6部隊は後列にパンプキンヘッドがいるため、“かぼちゃうぉーず”をくらって部隊が瀕死状態に陥りかねない。最低でも2部隊を連続でぶつけ、短期決戦をかけなければ危険だ。プルドでは以前の選択次第ではあるがアイーシャが仲間になるので、無視せずに解放しておこう。敵本拠地ジギベルトはドールマスターのタズトがゴーレムを引き連れて守っている。ゴーレムたちの壁を破る自信がないなら、魔法主体の部隊で連続攻撃をかけること。撤退をうまく利用してひたすら後列へ攻撃すれば、やがてタズトのHPは尽きる。

| | 敵部隊リスト | トレジャー |
|---|---|---|
| 1 | ブラックナイト(Lv.13)／ウィッチ(Lv.13)×2／ウィッチ(Lv.12)×2 | エストック |
| 2 | ウィッチ(Lv.13)／ヴァルキリー(Lv.13)／グラップラー(Lv.12)×3 | アミュレット |
| 3 | パラディン(Lv.14)／グラップラー(Lv.12)×2／セイレーン(Lv.12) | スケイルアーマー |
| 4 | プリースト(Lv.13)／グラップラー(Lv.12)×4 | フール |
| 5 | ゴエティック(Lv.13)／ウィザード(Lv.12)×2／ソーサレス(Lv.12)×2 | 守護の指輪 |
| 6 | アーチャー(Lv.13)／ファイター(Lv.14)×2／パンプキンヘッド(Lv.12) | ケーリュケイオン |
| 7 | パラディン(Lv.13)／バーサーカー(Lv.12)×2／ナイト(Lv.12)×2 | 魔術師のローブ |
| 8 | グラップラー(Lv.13)／グラップラー(Lv.12)×2／パラディン(Lv.12) | 羽飾り |
| 9 | ブラックナイト(Lv.13)／ナイト(Lv.12)×2／アーチャー(Lv.12)×2 | バンダナ |
| 10 | ドールマスター(Lv.14)／ゴーレム(Lv.12)／ストーンゴーレム(Lv.12) | フール |

**ITEM LIST (ベセル)**

| | |
|---|---|
| バルダーメイス | バルダークラブ |
| バルダースピア | バルダークロー |
| バルダーアックス | ハードレザー |
| キュアリーフ | キュアシード |
| キュアパック | パワーフルーツ |
| 天使の果実 | リバイブストーン |
| クイットゲート | |

**ITEM LIST (バロー)**

| | |
|---|---|
| とんがり帽子 | アーメット |
| シブレの杖 | 属性魔導書 |
| 暗黒魔導書 | ローブ |
| 魔道士の服 | バルダーアーマー |
| アミュレット | キュアリーフ |
| キュアシード | キュアパック |
| パワーフルーツ | 天使の果実 |
| リバイブストーン | クイットゲート |

**野生キャラクター(Lv.12)**

| |
|---|
| 荒地●ストーンゴーレム(カイトシールド・プレートメイル・アーメット) |
| 森林●コカトリス(秩序の書・リバイブストーン) |
| 岩場●レッドドラゴン(火竜の剣・キュアシード) |

## STORY.15 古の都［セイブル低地］

作戦会議で話題になる伝令部隊とは敵第5部隊のこと。この部隊はシチダルイを出発してクバ方面へ向かいマップの上端で消滅。代わりに敵第7～11部隊が出現するのだ。これをくい止めたいならば飛行部隊か山岳部隊を、味方本拠地テミルの北からクバへ先回りさせればいい。しかしこの増援部隊は、数こそ多いものの強さは初期配置の敵部隊とあまり変わらず、そのうえ貴重な非売品装備も持っているのだ。ここは増援の出現ポイントをあらかじめ包囲し、出現と同時に撃破してしまうほうがいいだろう。マップ自体はこの点だけに注意すればとくにやっかいなことはない。敵本拠地クロタールを守る鳴弦士リーデルは強烈な間接攻撃をしかけてくる。直接攻撃で前列のキャラクターを排除し、一気にリーデルをたたこう。

| | 敵部隊リスト | トレジャー |
|---|---|---|
| 1 | ウィッチ(Lv.13)／ヴァルキリー(Lv.13)／グラップラー(Lv.12)×3 | サタンブローバー |
| 2 | ディアナ(Lv.14)／グラップラー(Lv.12)×4 | キュアシード |
| 3 | ニンジャマスター(Lv.13)／バーサーカー(Lv.12)×2／ウィザード(Lv.12)×2 | キュアシード |
| 4 | パラディン(Lv.13)／バルタン(Lv.12)×2／バルタン(Lv.11)×2 | アーメット |
| 5 | ニンジャマスター(Lv.14)／ニンジャ(Lv.12)×4 | 精神の鏡 |
| 6 | ゴエティック(Lv.13)／ウィザード(Lv.12)×2／ソーサレス(Lv.12)×2 | パワーフルーツ |
| 7 | ゴエティック(Lv.13)／レイヴン(Lv.12)×2／バーサーカー(Lv.12)×2 | バリアントマント |
| 8 | レイヴン(Lv.13)／ホークマン(Lv.12)×3 | バルダーアーマー |
| 9 | フェンサー(Lv.14)／ホークマン(Lv.12)×3 | 精神の鏡 |
| 10 | レイヴン(Lv.13)／ワイアーム(Lv.12)×2 | パワーフルーツ |
| 11 | ドラゴンテイマー(Lv.11)／グレムリン(Lv.11)×2／フェアリー(Lv.11)×2 | サタンブローバー |
| 12 | バルタン(Lv.13)／ナイト(Lv.12)×2／ホークマン(Lv.12)×2 | バリアントマント |
| 13 | レイヴン(Lv.14)／グラップラー(Lv.12)×4 | キュアシード |
| 14 | ソーサレス(Lv.13)／プラチナドラゴン(Lv.12)／フェアリー(Lv.14) | キュアシード |
| 15 | アーチャー(Lv.14)／ナイト(Lv.12)×2／セイレーン(Lv.12)×2 | 砂塵の弓 |

**ITEM LIST**

- バルダーヘルム
- ブレシッドソード
- 賢者の衣
- キュアリーフ
- キュアパック
- 天使の果実
- クイットゲート
- ラプチャーローズ
- バルダーシールド
- バルダーアーマー
- キュアシード
- パワーフルーツ
- リバイブストーン

**野生キャラクター(Lv.12)**

- 草原●フェアリー(銀の砂時計・キュアリーフ・キュアシード)
- 荒地●サンダードラゴン(スムマーヌス・キュアシード)
- 荒地●レッドドラゴン(火竜の剣・キュアシード)
- 森林●スケルトン(ハルトハンマー・ぼろぼろの布)
- 森林●ゴースト(ぼろぼろの布)
- 岩場●ブルードラゴン(青竜の爪・キュアシード)

## STORY.16 まとわりつく不安［イタカ山域］

このマップには二重三重の罠が待ちかまえている。ひとつめは敵第2部隊と第6部隊で、どちらも味方本拠地シボイガンへ迷わず向かってくる。必ず味方部隊をシボイガンに残しておくこと。ふたつめは敵第5部隊の存在だ。第5部隊のリーダー、ヴァドを倒してしまうと彼を仲間にできない。そこでまずはヴァド以外のキャラクターをある程度減らそう。そのままシボイガンへ後退すると第5部隊は追ってくるが、ナキナ付近でなぜか停止する。あとはそのまま無視すれば問題はない。3つめはケチカン右にかかっている橋で、この橋はケチカンを解放すると同時に落とされてしまう。飛行部隊を残してほかの部隊に橋を渡らせ、そのあと飛行部隊でケチカンを解放するのが理想的だ。最後はラチェーク付近の増援部隊。ラチェークへ接近すると敵第9～11部隊がいきなり出現する。あらかじめ味方部隊を出現予定ポイント付近に配置しておこう。ここまで用意周到な罠を張ったレイドは、敵本拠地ガルスヴィンタにこもっている。集中攻撃で引導を渡してやろう。

| | 敵部隊リスト | トレジャー |
|---|---|---|
| 1 | ゴエティック(Lv.14)／グラップラー(Lv.13)×2／ウィッチ(Lv.13)×2 | 黒の魔導衣 |
| 2 | バルタン(Lv.14)／ホークマン(Lv.13)×2／グリフォン(Lv.13) | 魔術師のローブ |
| 3 | エンチャンター(Lv.14)／グラップラー(Lv.13)×2／バルダーゴーレム(Lv.13) | バックラー |
| 4 | ブラックナイト(Lv.14)／グラップラー(Lv.13)×2／ドラゴンテイマー(Lv.13)×2 | パワーフルーツ |
| 5 | グラップラー(Lv.15)／グラップラー(Lv.13)×4 | 俊敏の石 |
| 6 | レイヴン(Lv.14)／ワイアーム(Lv.13)×2 | アーメット |
| 7 | カタフラクト(Lv.14)／グラップラー(Lv.13)×2／ファランクス(Lv.13)×2 | サンダースピア |
| 8 | ウィッチ(Lv.15)／バーサーカー(Lv.13)×2／ビーストテイマー(Lv.13)×2 | アミュレット |
| 9 | ニンジャマスター(Lv.14)／グリフォン(Lv.13)／ワイバーン(Lv.13) | キュアシード |
| 10 | ブラックナイト(Lv.14)／バーサーカー(Lv.13)×2／レイヴン(Lv.13)×2 | バルダーメイル |
| 11 | プリースト(Lv.14)／フェアリー(Lv.13)×2／ソーサレス(Lv.13)×2 | アークワンド |
| 12 | プリースト(Lv.14)／グラップラー(Lv.13)×4 | 俊敏の石 |
| 13 | エンチャンター(Lv.14)／ゴーレム(Lv.13)／ストーンゴーレム(Lv.13) | 属性魔導書 |
| 14 | スペリオルナイト(Lv.16)／パラディン(Lv.13)×2／カタフラクト(Lv.13)×2 | 火竜の剣 |

**ITEM LIST**

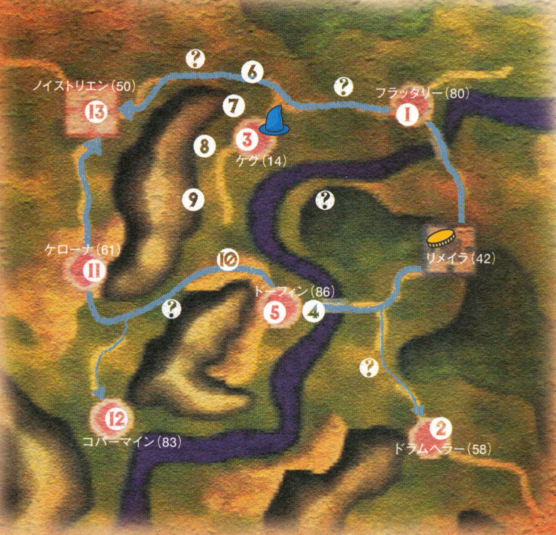
- バンダナ
- 羽飾り
- エストック
- フール
- ブレシッドソード
- 魔術師のローブ
- スケイルアーマー
- アミュレット
- キュアリーフ
- キュアシード
- キュアパック
- パワーフルーツ
- 天使の果実
- リバイブストーン
- クイットゲート

**野生キャラクター(Lv.13)**

- 街道●レイヴン(バルダーアックス・ハードレザー・アーメット)
- 草原●フェアリー(銀の砂時計・キュアリーフ・キュアシード)
- 森林●グレムリン(クイットゲート・キュアリーフ・キュアシード)
- 岩場●グリフォン(パワーフルーツ)

## STORY.17 西からの来訪者［アジャール平原］

狭いマップではあるが敵の飛行部隊と地形の関係で、かなりつらい戦いを強いられる。序盤は味方本拠地リメイラから主力部隊をフラッタリーへ進軍、残り2～3部隊をリメイラ左に広がる森に残し、同時にドーフィンへも向かわせる。フラッタリーからケグ方面への味方の進軍が速ければ、敵第6部隊と第7部隊は誘導できるが、残りは森に配置した部隊でくい止めるしかない。とくに敵第8部隊は強敵なので、複数の部隊をぶつけて進軍を阻止しなければ危険だ。念のためにリメイラに部隊を残しておくといいだろう。この部隊を押し返すことさえできればあとは楽。ケグとドーフィンを拠点にし、残った敵飛行部隊を挟み撃ちにすればいい。ただしこれとドラムヘラーの敵第2部隊の排除が確認できるまでは、決して安心はしないことだ。飛行部隊を全滅させたら、平原を縦断する岩場を越えて残りの拠点を落としにかかる。敵本拠地ノイストリエンはローディス直属の精鋭、テンプルナイトのロベールが率いる部隊が守っている。攻撃力と防御力に優れたクラスだが、前列中央という配置はあまりに無防備。これまでどおり全員でかかれば楽勝だ。




| | 敵部隊リスト | トレジャー |
|---|---|---|
| 1 | テンプルナイト(Lv.15)／セイレーン(Lv.14)×2／ウィッチ(Lv.14)×2 | クロスアーマー |
| 2 | レイヴン(Lv.15)／ワイアーム(Lv.14)×2 | 羽飾り |
| 3 | テンプルナイト(Lv.16)／カタフラクト(Lv.14)×2／プリースト(Lv.14)×2 | 精密の水晶 |
| 4 | テンプルナイト(Lv.15)／ドラゴンマスター(Lv.14)×2／ウィザード(Lv.14)×2 | パワーフルーツ |
| 5 | ファランクス(Lv.15)／グレムリン(Lv.15)／フェアリー(Lv.14)×2 | 混沌の壷 |
| 6 | テンプルナイト(Lv.16)／パラディン(Lv.14)×2／アーチャー(Lv.14)×2 | イティバル |
| 7 | レイヴン(Lv.15)／ワイアーム(Lv.14)×2 | — |
| 8 | バルタン(Lv.15)／ホークマン(Lv.14)×2／グリフォン(Lv.14) | クレイモア |
| 9 | レイヴン(Lv.15)／ワイアーム(Lv.14)×2 | ケーリュケイオン |
| 10 | レイヴン(Lv.15)／ホークマン(Lv.14)×3 | ハチガネ |
| 11 | ドールマスター(Lv.15)／ウィッチ(Lv.14)×3 | 運命の器 |
| 12 | バルタン(Lv.15)／バルタン(Lv.14)×2／ナイト(Lv.14)×2 | ハードレザー |
| 13 | テンプルナイト(Lv.16)／パラディン(Lv.14)×2／ソーサレス(Lv.14)×2 | アイスブレード |

### ITEM LIST

- アーメット
- サンダースピア
- バックラー
- バルダーメイル
- キュアリーフ
- キュアパック
- 天使の果実
- クイットゲート
- アークワンド
- 属性魔導書
- 魔術師のローブ
- アミュレット
- キュアシード
- パワーフルーツ
- リバイブストーン

| 野生キャラクター(Lv.14) |
|---|
| 荒地●ストーンゴーレム(カイトシールド・プレートメイル・アーメット) |
| 森林●アースドラゴン(地竜の戦斧・キュアシード) |
| 岩場●レッドドラゴン(火竜の剣・キュアシード) |

## STORY.18 伝説の地［ケレオレス山域］

敵部隊のレベルは高く、オウガが3体も登場する。強さに自信がなければ無視するのも手だが、挑戦したければ部隊編成はしっかり行っておこう。とくに北回りで出会う敵第5部隊には、コカトリスが2体も編入されており非常に危険。あらかじめぶつける部隊を決め、リバイブストーンや霊木の盾などで石化対策を整えておくこと。南回りルートもミンガン付近の防衛ライン突破には注意が必要。端に位置する敵第6部隊や第10部隊から少しずつ崩していき、先へ進もう。一気にミンガンを目指すのは自殺行為だ。敵本拠地ケレオレスを守る部隊も強いが、ボスのジオヘルの前が開いているのは救い。護衛のオウガなどは無視して集中攻撃しよう。

| | 敵部隊リスト | トレジャー |
|---|---|---|
| 1 | ドラゴンマスター(Lv.16)／レッドドラゴン(Lv.15)／ゴブリン(Lv.18)×2 | アークワンド |
| 2 | カタフラクト(Lv.17)／カタフラクト(Lv.15)×2／レイヴン(Lv.15)×2 | アミュレット |
| 3 | ブラックナイト(Lv.16)／ブラックドラゴン(Lv.15)／オウガ(Lv.18) | ミンクのコート |
| 4 | ディアナ(Lv.16)／パンプキンヘッド(Lv.15)×2／グレムリン(Lv.18)×2 | アークワンド |
| 5 | フレイア(Lv.17)／コカトリス(Lv.15)×2 | プレートアーマー |
| 6 | ニンジャマスター(Lv.16)／ニンジャ(Lv.15)×2／ケルベロス(Lv.15) | 属性魔導書 |
| 7 | セイレーン(Lv.15)／ゴブリン(Lv.17)×2／オウガ(Lv.17) | 銀の砂時計 |
| 8 | ブラックナイト(Lv.17)／ブラックドラゴン(Lv.15)／ティアマット(Lv.15) | — |
| 9 | ソードマスター(Lv.16)／ゴブリン(Lv.18)×2／グリフォン(Lv.15) | ドラゴンシールド |
| 10 | レイヴン(Lv.16)／レイヴン(Lv.15)×3／ドラゴンマスター(Lv.15) | 秩序の書 |
| 11 | フレイア(Lv.17)／フレイア(Lv.15)×2／ヴァルキリー(Lv.15)×2 | パワーフルーツ |
| 12 | セイレーン(Lv.16)／ワイアーム(Lv.15)／オウガ(Lv.18) | プレートアーマー |
| 13 | エンチャンター(Lv.16)／ストーンゴーレム(Lv.15)／バルダーゴーレム(Lv.15) | — |
| 14 | ディアナ(Lv.16)／ナイト(Lv.15)×2／アーチャー(Lv.15)×2 | ミンクのコート |
| 15 | ゴエティック(Lv.18)／ゴブリン(Lv.17)×2／オウガ(Lv.17) | フレースヴェルグ |

### ITEM LIST

- ハチガネ
- バルダーボウ
- クレイモア
- ハードレザー
- キュアシード
- パワーフルーツ
- リバイブストーン
- 羽飾り
- イティバル
- クロスアーマー
- キュアリーフ
- キュアパック
- 天使の果実
- クイットゲート

| 野生キャラクター(Lv.15) |
|---|
| 荒地●サンダードラゴン(スムマーヌス・キュアシード) |
| 森林●ゴブリン(ショートソード・プレートメイル・キュアリーフ) |
| 森林●アースドラゴン(地竜の戦斧・キュアシード) |
| 岩場●コカトリス(秩序の書・リバイブストーン) |

# STORY.19 険しき道［ウェンティヌス地方］

冒頭の選択で、私情を捨てて決戦を選ぶとこちらのマップになる。待ち受ける西部軍本隊は質、量ともにこれまでの最大級の実力を誇り、しかも敵第2～4部隊はレギオンとなって攻めてくる。まだ構成部隊数が少ないので、こちらの主力部隊を向かわせれば撃退できるだろう。レギオン排除後はそのままルートに沿って北へ進ませ、同時にエロードからシルヘット方面へも部隊を送る。イグルーリクに駐留する敵第12部隊は伝令部隊で、ティミンズ北で消滅すると同時に第14～15部隊からなる新たなレギオンを呼ぶ。今度はレギオンコアが正面にあるウェッジシフトなので撃破は簡単だろう。敵本拠地タルベイアでは再びアンキセスと戦闘になる。以前よりさらに手強くなっているので、波状攻撃をしかけよう。

| | 敵部隊リスト | トレジャー |
|---|---|---|
| 1 | パラディン(Lv.17)／ナイト(Lv.16)×2／バーサーカー(Lv.16)×2 | タワーシールド |
| 2 | センチュリオン(Lv.17)／ワイバーン(Lv.16)／ソルジャー×2 | ヘビーアーマー |
| 3 | ブラックナイト(Lv.18)／ブラックナイト(Lv.16)×2／ナイト(Lv.16)×2 | アーメット |
| 4 | ソードマスター(Lv.17)／フェンサー(Lv.16)×2／ニンジャ(Lv.16)×2 | バルダースピア |
| 5 | ウィッチ(Lv.18)／カタフラクト(Lv.16)×2／ディアナ(Lv.16)×2 | ラブアンドピース |
| 6 | フレイア(Lv.18)／フレイア(Lv.16)×2／ヴァルキリー(Lv.16)×2 | キュアパック |
| 7 | ウィッチ(Lv.19)／ウィッチ(Lv.16)／プリースト(Lv.16)×3 | キュアパック |
| 8 | ブラックナイト(Lv.17)／ナイト(Lv.16)×2／アーチャー(Lv.16)×2 | タワーシールド |
| 9 | ニンジャマスター(Lv.17)／フェンサー(Lv.16)×3／ニンジャ(Lv.16) | パワーフルーツ |
| 10 | カタフラクト(Lv.19)／ファランクス(Lv.16)×2／アーチャー(Lv.16)×2 | ヘビーアーマー |
| 11 | ニンジャマスター(Lv.17)／バーサーカー(Lv.16)×2／ウィザード(Lv.16)×2 | 混沌の壷 |
| 12 | ニンジャマスター(Lv.17)／ニンジャ(Lv.16)×4 | 混沌の壷 |
| 13 | ゴエティック(Lv.17)／ウィザード(Lv.16)×2／ソーサレス(Lv.16)×2 | 暗黒魔導書 |
| 14 | センチュリオン(Lv.17)／ソルジャー×2 | 混沌の壷 |
| 15 | ソードマスター(Lv.17)／ニンジャマスター(Lv.16)×2／バハムート(Lv.16) | ドラゴンアーマー |
| 16 | パラディン(Lv.19)／パラディン(Lv.17)×2／ナイト(Lv.16)×2 | パワーフルーツ |
| 17 | ソリッドブレード(Lv.19)／カタフラクト(Lv.16)×2／ディアナ(Lv.16)×2 | ブレシッドソード |

ITEM LIST

- アーメット
- アークワンド
- バルダースピア
- 属性魔導書
- タワーシールド
- ミンクのコート
- ヘビーアーマー
- アミュレット
- キュアリーフ
- キュアシード
- キュアパック
- パワーフルーツ
- 天使の果実
- リバイブストーン
- クイットゲート

| 野生キャラクター(Lv.16) |
|---|
| 街道●レイヴン(バルダーアックス・ハードレザー・アーメット) |
| 草原●バルタン(バルダークラブ・ハードレザー・ハチガネ) |
| 荒地●ストーンゴーレム(カイトシールド・プレートメイル・アーメット) |
| 湿地●ブルードラゴン(青竜の爪・キュアシード) |
| 岩場●ワイバーン(勇者の像・命の杯・天使の果実) |

# STORY.20 険しき道［ウェンティヌス地方］

西部軍との和解を選択するとこのマップが戦場となる。敵の構成などはSTORY19と似ているが、決定的に違うのはシルヘットからアンキセスの部隊が味方として出撃すること。アンキセスは敵本拠地タルベイアへ向け、途中休みつつ最短距離で進撃する。かなり強いので単発程度の戦闘は心配ないが、問題は敵第11部隊。この部隊は伝令としてティミンズ方面へ移動、マップ北端で消滅し敵第13～15部隊のレギオンを援軍として呼ぶのだ。これにぶつかるとさすがのアンキセス部隊も危ない。自軍も敵第2～4部隊のレギオンを撃破、極力急いでイグルーリクへ部隊を向かわせよう。タルベイアを守るのはローディスの冥煌騎士ボルドウィン。長期戦になるとアンキセスが危険なので、自軍の最強部隊で一気に勝負をかけよう。

| | 敵部隊リスト | トレジャー |
|---|---|---|
| 1 | ゴエティック(Lv.17)／ウィザード(Lv.16)×2／ソーサレス(Lv.16)×2 | 暗黒魔導書 |
| 2 | センチュリオン(Lv.17)／ワイバーン(Lv.16)／ソルジャー×2 | ヘビーアーマー |
| 3 | ブラックナイト(Lv.18)／ブラックナイト(Lv.16)×2／ナイト(Lv.16)×2 | アーメット |
| 4 | ソードマスター(Lv.17)／フェンサー(Lv.16)×2／ニンジャ(Lv.16)×2 | キュアパック |
| 5 | ウィッチ(Lv.18)／カタフラクト(Lv.16)×2／ディアナ(Lv.16)×2 | ラブアンドピース |
| 6 | フレイア(Lv.18)／フレイア(Lv.16)×2／ヴァルキリー(Lv.16)×2 | バルダースピア |
| 7 | ブラックナイト(Lv.17)／ナイト(Lv.16)×2／アーチャー(Lv.16)×2 | キュアパック |
| 8 | ニンジャマスター(Lv.17)／フェンサー(Lv.16)×3／ニンジャ(Lv.16) | タワーシールド |
| 9 | ニンジャマスター(Lv.17)／ウィザード(Lv.16)×2／バーサーカー(Lv.16)×2 | 混沌の壷 |
| 10 | カタフラクト(Lv.19)／ファランクス(Lv.16)×2／アーチャー(Lv.16)×2 | ヘビーアーマー |
| 11 | ニンジャマスター(Lv.18)／ニンジャ(Lv.16)×4 | 混沌の壷 |
| 12 | パラディン(Lv.17)／バーサーカー(Lv.16)×2／ナイト(Lv.16)×2 | タワーシールド |
| 13 | センチュリオン(Lv.17)／ソルジャー×2 | 混沌の壷 |
| 14 | プリースト(Lv.18)／ゴーレム(Lv.16)／バルダーゴーレム(Lv.16) | ドラゴンアーマー |
| 15 | レイヴン(Lv.17)／ワイアーム(Lv.16)／ワイバーン(Lv.16) | パワーフルーツ |
| 16 | テンプルコマンド(Lv.19)／テンプルナイト(Lv.16)×2／ディアナ(Lv.16)×2 | 運命の器 |

ITEM LIST

- アーメット
- アークワンド
- バルダースピア
- 属性魔導書
- タワーシールド
- ミンクのコート
- ヘビーアーマー
- アミュレット
- キュアリーフ
- キュアシード
- キュアパック
- パワーフルーツ
- 天使の果実
- リバイブストーン
- クイットゲート

| 野生キャラクター(Lv.16) |
|---|
| 街道●レイヴン(バルダーアックス・ハードレザー・アーメット) |
| 草原●バルタン(バルダークラブ・ハードレザー・ハチガネ) |
| 荒地●ストーンゴーレム(カイトシールド・プレートメイル・アーメット) |
| 湿地●ブルードラゴン(青竜の爪・キュアシード) |
| 岩場●ワイバーン(勇者の像・命の杯・天使の果実) |

OGRE BATTLE64
PERSON OF LORDLY CALIBAR

# SECRET EVENT

『オウガバトル64』には、ひたすら本編を進めていては気がつかないイベントが隠されている。ここではそんなイベントを一挙に紹介。貴重なアイテムをこの機会に手に入れよう。

## SECRET 1 気分はもう王女様!?

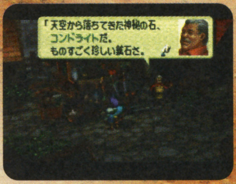
プリンセスは非常に強力なクラスだが、クラスチェンジ用の装備を集めるまでがひと苦労。しかしそのうち純白のドレスは、比較的序盤の段階で手に入れることができる。まずはテニー平原のボードルを、女性リーダーの部隊で訪れよう。その後中央路ダーダネルスにある紀律の地メルフィで、毎月15日に売っているシルクの生地を2000ゴートで買い、テニー平原の紡績の地ビルニヌコニを訪れる。ここで仕立て代2500ゴートを払えば、純白のドレスを作ってくれるのだ。

←貴族のご婦人は、女性だけにこの情報を教えてくれる。確かに男には縁のない話だが……。

➡メルフィには15日の昼間に訪れること。夜になると売っている物が変わってしまうからだ。

## SECRET 2 ドラグーンの装備

地境マイリージャのイドフでドラグーンの装備について聞いたらイタカ山域のキノーラへ。その後中央路ダーダネルスのメルフィを6日に訪れるとコンドライトが買える。これをキノーラに持っていくとドラゴンアーマーが手に入る。




←隕石の一部というコンドライトだが、値段はたったの450ゴート。問題なく買えるだろう。

## SECRET 3 尼僧のお礼

ゼノビア国境のカリュアを訪れると、アンジュという尼僧がごろつきに襲われている。この連中を全員倒すとアンジュが礼をしたいと申し出てくるので、農産の地デムビドロへ。彼女から礼としてアンサタクロスがもらえるのだ。

←戦闘はこちらの部隊かごろつきのどちらかが全滅するまで続く。自軍の最強部隊で挑もう。

## SECRET 4 竜殺しの兜

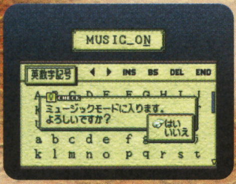
ドラグーン装備のふたつ目は、やや手順が複雑。やはり地境マイリージャのイドフで話を聞き、グンター山麓のブーグーニを夜に訪れる。ここで酔っぱらいに会っておいたら、同じブーグーニを昼間に訪問。すると酔っぱらいが鍛冶屋であり、酒のせいで奥さんに逃げられたことがわかる。そこで奥さんの実家であるヴォルムス採掘場のセナルへ向かい、彼女を説得しよう。その後ブーグーニへ戻ると、立ち直った鍛冶屋とその奥さんから260ゴートでドラゴンヘルムを買うことができる。

←先にイドフで話を聞いておかなければ、夜に訪れてもブーグーニに鍛冶屋が現れることはない。

➡元のさやに収まった夫婦を確認したら、再度拠点へ。昼間の間だけドラゴンヘルムが買える。

## SECRET 5 ミュージックモード

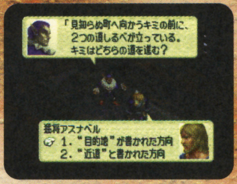
オウガシリーズのファンならば、もうおなじみの裏技だ。ゲーム開始直後のキャラクターメイク画面で、主人公の名前を"MUSIC_ON"と入力してみよう。するとゲーム中で使われているBGMを聞けるミュージックモードに入れる。




←単語の間は空白ではなく"_"なので注意すること。60曲近いBGMをじっくり堪能しよう。

## SECRET 6 不死者の誘い

地境マイリージャにある交易の地エルゴレアを、カオス寄りの男性がリーダーの部隊で訪れてみよう。すると不死のレスタトというヴァンパイアが現れ、いくつか質問してくる。彼に認められればブラッドスペルがもらえるのだ。




←レスタトがヴァンパイアだということを踏まえて答えること。再挑戦は何度でも可能だ。

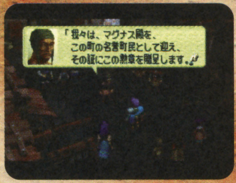
## SECRET 7 バースディプレゼント

キャラクターメイク時に入力した主人公の誕生日がくると、ヒューゴーレポートの時事項目に誕生日イベントが追加される。ここでシーンを再現するとパーティーイベントが見られ、さらに仲間からプレゼントまでもらえる。

←仲間による手作り人形が今回のプレゼント。プレゼントの内容は毎年変わっていく。

## SECRET 8 名誉町民マグナス

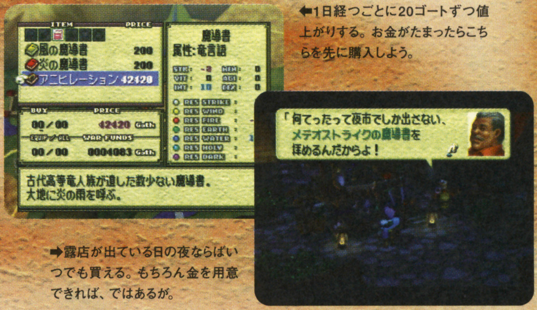
アルバ地域のエデッパをマグナスの部隊で訪れると、町長をはじめ住民一同が登場。感謝の証として勇躍の勲章をくれる。これを装備した部隊のリーダーは指揮経験値が上がりやすくなり、ソルジャーも早く昇格するようになる。




←将来センチュリオンにクラスチェンジさせたいリーダーの部隊に装備させるといいだろう。

## SECRET 9 ふたつの竜言語魔法

威力や効果範囲、どれをとっても最強の攻撃方法といえる竜言語魔法は、魔導書の入手しにくさだけがネック。だがその存在だけなら、Chapter2までにふたつ確認できる。ひとつはアルバ地域のワーツァで売っているアニヒレーション。これは日にちが経つごとに価格が上がっていく。もうひとつは中央路ダーダネルスのメルフィの夜市で売っているメテオストライク。こちらは値段は変わらないが50000ゴートと非常に高価。現時点で買うのはほぼ不可能だが、その存在程度は覚えておきたい。




←1日経つごとに20ゴートずつ値上がりする。お金がたまったらこちらを先に購入しよう。

➡露店が出ている日の夜ならばいつでも買える。もちろん金を用意できれば、ではあるが。

# 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2

コナミ
1999年7月29日発売
価格 7,800円（税別）

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA

# 「熱狂」。

## Jリーグ1999 パーフェクトストライカー

ジュビロの覇権は続くのか、あるいは不本意な成績を残したチームの巻き返しなるのか。2ndステージ開幕したJリーグ。その見どころは尽きない。本誌では『パーフェクトストライカー2』をより深く楽しむために必須となる、Jリーグガイドを読者諸氏に紹介する。モニターの中にあるフットボールを感じ取っていただきたい。

©J.LEAGUE PHOTOS INC.

名波がベネチアに移籍した穴を、他の選手がどれだけ埋められるのかがひとつのポイント。FK、CKなどのリ・スタートで発揮されるキックの正確さに関しては残念ながら名波のレベルに達している選手はいないが、ゲームメイク、前線の選手と絡んでの突破という点では、藤田が十分に代役を果たすはず。また、日本代表に入って自信を深めた奥、福西のMF陣の実力は攻撃面、守備面のどちらをとっても高く、藤田と合わせた中盤の構成力はかなりレベルが高い。一方、服部、田中、鈴木、というアトランタ五輪組にアジウソン、前田、古賀、金沢らを揃えたDF陣も実力はハイレベル。特に服部、鈴木、金沢は機に応じてディフェンシブなMFとしても機能するため、彼らをMF陣として考えてもジュビロの中盤の強さは揺るぎない。FWは、中山と高原のツートップが基本だろう。このどちらかに、直線的なプレイでタテの突破に強い俊足・川口をどのように絡ませてくるかも興味深い。中山を軸に、高原、川口が対戦相手、時間帯によって使い分けられるだろう。いずれにせよこのツートップと多彩なMF陣の絡んだ"崩し"のプレイは、観戦していて楽しく、エキサイティングなはずである。

中盤の厚みは日本一といっても差し支えないほどの陣容を誇る。創造力あふれる華麗なプレイを楽しめることだろう。

名波のいない2ndステージでは、藤田のセットプレイにも新たな得点パターンとして、大きな期待が寄せられる。

# 「華麗なパスワークの攻撃的サッカーは、後期も優勝争いの最右翼」。

## Jubilo Iwata
［ジュビロ磐田］

J.LEAGUE 1999 Perfect Striker 2
# Division 1

### Key Player

**藤田俊哉**
Toshiya Fujita

名波のプレイを引き継ぐ者としてどれだけ攻撃の組み立てに関われるか期待される。技術の高さ、判断の的確さをムラなく発揮でき、フィジカルな強さも加われば ジュビロも安泰。

**福西崇史**
Takashi Fukunishi

前期、守備的MFとして最も成長した、現在最も伸び盛りの選手。守備に強く攻撃に絡めてヘディングも強い。いわゆる"ボランチ"としての働きが、チーム力を安定させるはず。

本山の突破力が存分に活かされ、ほかの若手とうまく噛みあえば、相手DF陣にとっては大きな脅威となるだろう。

代表でも活躍を続ける、DF秋田の高さはセットプレイからの、ゴール前の競り合いに大きな力を発揮するはずだ。

# 全16チーム徹底紹介

※ここで紹介するフォーメーションは、ゲーム中にデータ登録のない選手が登場します。
●→2ndステージから移籍(他チームにデータのある選手)
●→2ndステージから新加入(ゲーム中にデータのない選手)

## Key Player

**本山雅志**
**Masashi Motoyama**

世界に通じる"自分の型"を持つ選手。得意のドリブルがどれだけ攻撃のアクセントとして貢献できるか注目。激しいマークに屈しない逞しさを発揮できればJでもヒーローに。

**柳沢　敦**
**Atsushi Yanagisawa**

五輪予選でイージーミスを繰り返し、規律違反で処分された名誉回復は"決めるべき所で決める"という結果でのみなされる。本物のストライカーに脱皮できるか否かの正念場。

# Kashima Antlers

［鹿島アントラーズ］

## 「若手の伸びがさらに選手層を厚くし前期の不振を払拭していくはず」。

鹿島の"嬉しい誤算"はユース組、五輪組ら若手の著しい成長だ。DFの中田、MFの本山、小笠原、FWの平瀬、柳沢が世界の舞台で自信をつけた。もともと鹿島は若手から中堅にかけての層に豊富な人材がひしめき、ベテラン勢とうまく噛みあっている。名良橋、秋田、奥野、相馬のDF陣、本田、内藤、ビスマルク、阿部のMF陣、長谷川、マジーニョのツートップに、どこまでユース組、五輪組が絡めるかが楽しみだ。若手は勢いに乗ると手がつけられないが、一方でわずかなつまづきを乗り切ることが出来ずに調子を落とす。その意味で、今が"旬"の若手を多くレギュラーに入れることはある種、ギャンブルの要素が強くなる。しかし、代表経験者を中心にしたベテラン中心の布陣では、ジュビロの堅城を突き崩し、Fマリノス、グランパスを蹴落とすには勢い不足。そこで、後期のアントラーズは投入される若手の戦力の"安定度"がポイントになる。若手の働きにムラがあるようなら、王座奪還は難しい。取りこぼしも出るだろう。しかし彼らがWユース、五輪予選で見せたような成長をJリーグでも実現させたら、鹿島の戦力はむしろ手のつけられない強さになるはずだ。

# Yokohama F·Marinos
［横浜F・マリノス］

## 「選手がまとまり“勝ち切る”ことができれば恐ろしい」。

DFは松田、井原、小村を中心に、波戸、あるいは遠藤と三浦が両サイドを攻め上がる。MFは柳、上野が守備的に位置し、中村がゲームメイク。FWは城とバウベルのツートップ、永井はスーパーサブ的な働き。前期は選手間の歯車が噛みあわず、取りこぼしがあった。しかしすでに選手間のコミュニケーションも十分に取れたはずなので、普通に戦えば十分に優勝が狙える。ところがこのチームは、時として堅実に勝つべきゲームを落とす。また過去のJリーグでも首位争いをしながら自滅して競り落とされることも多かった。長いリーグの中で、悪い時もそれなりに“勝ち切る”強さを発揮できれば、後期、上位陣の競り合いから抜け出すことも可能だ。

### Key Player

**中村俊輔**
**Shunsuke Nakamura**

五輪代表の中核である彼にゲームメイクを全面的にまかせ、中村中心のチームづくりをすべき。他の選手がその方針に理解を示せば、プレイ上の自己主張も勝利に融和していく。

柳相鐵は中盤だけでなく、FWでも活躍をする幅広いプレイヤーだ。

三浦の左サイドを切り裂く攻撃は得点の供給源として期待される。

---

# Nagoya Grampus Eight
［名古屋グランパスエイト］

## 「攻撃陣の破壊力は抜群、好不調の波がなければ初覇権も」。

呂比須、福田のツートップにストイコビッチが絡み、平野、あるいは岡山がサポートする攻撃陣は力強い。しかも、控えには野口、小倉、といった得点力あるタレントが揃う。守備的MFは山口、望月の代表経験コンビが当確だが、ファルカン時代の代表ボランチ・浅野もまだまだ元気だ。グランパスの戦いぶりは、いい意味でも悪い意味でもストイコビッチに象徴される。つまり、リズムのいい時は恐ろしいほどの力を発揮するが、キレてしまうと収拾がつかなくなる。まだまだストイコビッチの存在が大きいチームだけに、彼が乱れた時でも他の選手が同調せずに力を発揮できるようであれば、後期は安定した成績で優勝争いに絡むことができるはずだ。

### Key Player

**望月重良**
**Shigeyoshi Mochizuki**

現在、日本代表でトルシエに気に入られている選手の一人。代表で身に付けた厳しさをどこまでチームで再現できるか。元代表の山口とのコンビは楽しみにしたいプレイの一つ。

ピクシーの右足から繰り出されるプレイはグランパスの生命線だ。

呂比須の闘志溢れるプレイは、グラウンド上でも仲間を鼓舞する。

## Urawa Red Diamonds
[浦和レッドダイヤモンズ]

### 「スピードのあるアタック陣の活用がポイント」。

DFは右から山田、池田(学)、ザッペッラに、ヴェルディから移籍の中村(忠)を加えた4人。守備的MFを石井とペトロビッチが担い、攻撃的MFを小野とベギリスタインが受け持つ予定だったが、小野の負傷のため福永が代役を務める模様。トップは大柴、岡野、福田、永井と俊足ぞろい。また、ヘッドの強い盛田もいる。岡野、福田のツートップもあるが、スリートップにして岡野、盛田、福田と並べる手もある。いずれにせよ、攻撃陣がじっくりボールを回して点の取れるタイプではないので、速攻を基本にした攻めの完成度がチームの明暗を分ける。

## Jef United Ichihara
[ジェフユナイテッド市原]

### 「新監督の指導の下、守備の組織力整備がカギ」。

中西、武田のフル代表経験者に加え、廣山、茶野、酒井、林など若手の有望株が多く、個人レベルでは潜在能力が高い。しかしディフェンス面の組織力に安定を欠き、前期は低迷した。ルーマニア人の新監督・ザムフィールの指揮の下、ディフェンスの組織力の向上が期待される。中西、山口、新外国人ヴァンチャに、ユースから昇格の期待の新人・阿部勇樹を加えた4人がディフェンスラインを形成する見込み。中盤はボスがディフェンシブで、右に酒井、左に横山、トップ下に廣山を抜擢するダイヤモンド型か。ツートップはバロンと武田。

## Kashiwa Reysol
[柏レイソル]

### 「高いキープ力をいかに得点に結びつけるか」。

西野監督の指導の下、組織力、個人のキープ力ともに高い。チーム全体の活動量も豊富でゲームの主導権を握ることが多いが、後期はその攻勢をいかに着実に得点に結びつけるかがポイントになる。ストイチコフが退団したが、ベルマーレから新加入のバデアがその穴を埋める。最終ラインが薩川、洪、渡辺、両サイドに酒井、片野坂、ボランチが明神、下平、トップ下が加藤、ツートップがベンチーニョとバデアという3-5-2が基本になる。バデアがトップに張るのではなく、ストイチコフのように1.5列目に位置する場合も考えられる。

## Verdy Kawasaki
[ヴェルディ川崎]

### 「どこまで続くか"改造"された無欲の強さ」。

若手中心のチームづくりで前期、予想外の健闘を見せたヴェルディ。日本サッカーをリードした"ヨミウリ"のイメージに固執せず、李総監督が現実直視の指導をしたことが前期は吉と出た。戦力ダウンを侮られていた前期と違い、後期は他チームがマークしてくる中、どこまで安定した戦いを続けられるかに注目。山田、米山、中澤、杉山のディフェンスラインは若さに合わず堅実。ボランチは冷静な林とガンバから戻った廣長が候補。中盤の攻撃的な位置に北澤が入り、栗原、小林のツートップにレッズから移籍の桜井が絡む可能性がある。

## Bellmare Hiratsuka
[ベルマーレ平塚]

### 「苦境に負けずにどこまで闘志を維持できるか」。

選手のリストラ、監督の交代などマイナス要素ばかりが目立つ。しかし高望みをせず、まずは現有戦力が力を出し切ることに専念すれば、J1に食らいつくことは十分に可能。勝てるゲームを着実にものにしていくことが大事だ。後期から合流の新外国人も自己アピールの場として力を発揮するはず。新加入のレイバットと三木、高田(哲)がディフェンスラインを組み、両サイドを森山と小野が攻め上がる。ボランチは堀と新加入のジャイルトン。トップ下にやはり新加入のヒューズが入り、船越と高田(保)のツートップという3-5-2だろう。

## Shimizu S-Pulse
[清水エスパルス]

### 「両サイドの突破が安定した得点力につながる」。

斉藤、森岡、戸田のスリーバックはそのまま代表メンバーにしてもおかしくない強さ。ボランチをサントスが務め、両サイドの市川、アレックスの攻撃力は十分。中盤の攻撃的な位置に入る伊東(輝)、澤登と、ツートップの一角を占める久保山はともにテクニシャン。技術的に優れたメンバーが揃うため、ボールの支配率は高くなるはず。しかし一方でトップの安永が力強い突破を見せるほかは、ほとんどの攻撃陣が足元でボールをほしがるドリブラータイプ。そのため、しっかり両サイドを崩して質の高いボールをゴール前に送ることが重要な課題になる。

# Kyoto Purple Sanga
［京都パープルサンガ］

## 「加茂監督の手腕で潜在能力が引き出されるか」。

選手の能力は決して低くない。しかしこれまでチームとしての戦い方がなかなか確立されず、必要以上に星を落とした。後期はチームづくりに長けた加茂監督の就任により、明確なビジョンを持った戦い方が期待できる。GKは松永。佐藤、大嶽、辻本のスリーバックが基本だが、若い手島がその一角に食い込むことも考えられる。ボランチにシジクレイと遠藤、両サイドは野口と鈴木(健)。若い富田をトップに置き、シーラスと三浦(文)が攻撃に絡む形になるだろう。DFの戸倉、辛島、MFの森岡、FWの藤吉、黒崎、光岡など控えも実力派ぞろい。

# Gamba Osaka
［ガンバ大阪］

## 「ヤングパワーが爆発すれば後期の台風の目に」。

伸び盛りの若手を豊富に抱え、後期の台風の目になる可能性があるチーム。一対一の強さではJリーグトップクラスのダンブリーを軸に、實好、斎藤がスリーバックを形成、ボランチは今や五輪代表の重鎮となった宮本、稲本が務める。両サイドは柳本と平岡。稲本が攻撃に参加した際、前線で絡むことが予想されるのは新外国人のルイジーニョ。ツートップは小島、松波、播戸の三人が競う中から決まる。新監督の早野氏は、マリノス時代の優勝経験が「ソラリ前監督の遺産の横取り」と酷評されているだけに、ここで真の手腕が試されることになる。

# Cerezo Osaka
［セレッソ大阪］

## 「西澤、黄の爆発力をいかに生かすかがカギ」。

前線に得点力の高い選手を集め、カウンターからの速攻を狙う。ペリクレス、原田、藏田の三人がDFのスタメン候補。元代表・堀池もサブに控える。ボランチは盧と内田。両サイドに真中、西谷が位置し、トップ下に森島が入る。ツートップは日韓の点取り屋コンビ西澤と黄。この二人に森島、真中、西谷を加えた前線の得点力はリーグでもトップクラス。リズムに乗って攻めた時の破壊力は抜群だ。それだけに好守のバランスをしっかり取り、堅守から速い攻めというパターンが徹底できれば、磐田など前期の上位陣の足をすくう実力は十分にある。

# Vissel Kobe
［ヴィッセル神戸］

## 「勇気あるダイナミックな攻撃サッカーに期待」。

前期は吉村、土屋、海本、吉田のフラット4ディフェンス、阿部、長谷部のドイスボランチ、崔と河が攻撃的MF、永島と金のツートップという、バランスのとれた4-4-2で戦った。後期はヴェルディから期限付き移籍で入団した山口の活かし方が一つのポイント。長谷部とボランチを組むケース、あるいは左に山口が入り、河がトップ下という布陣も考えられる。いずれにせよ、DFの両サイドの攻め上がりも含めて、攻撃的なサッカーになるはず。前期は決して満足のいく成績ではなかったが、後期、サポーターはエキサイティングな展開が期待できる。

# Sanfrecce Hiroshima
［サンフレッチェ広島］

## 「派手さはないが大崩れしない堅実な実力派」。

スター選手がいないにもかかわらず、選手がよくまとまり、総合力で地道に星を重ねていくチーム。上位いじめの最右翼になるだろう。上村、ポポヴィッチ、フォックスの3バック。両サイドに沢田、服部が位置しボランチは桑原、森保。トップ下は山口(敏)か藤本。ツートップは久保が当確で、パートナーをヴィドマー、高橋が争う。久保を中心にした流れの中の得点もさることながら、セットプレイでの得点の可能性も高い。セットプレイで挙げた最小得点を堅守で守りきるというサッカーに、他チームが泣かされることも少なくないだろう。

# Avispa Fukuoka
［アビスパ福岡］

## 「タイトな守備からマスロバル経由で攻め崩す」。

菊川監督の指導が浸透し、昨期に比べて粘り強く戦えるチームに変身。つまらない失点が少なくなった。加えてジェフから移籍のマスロバルが攻撃の組み立て役として機能し、ツボにはまると上位といえども瞬時に守備が切り裂かれてしまう。GKは元代表の小島。森、藤崎のストッパーを小島(光)が統率する3バック。ボランチは野田、篠田で、両サイドに西田、ヴィジャマジョール。トップ下でマスロバルがゲームメイクし、ツートップは中払、山下、上野の三人が争う。上位進出は難しいが、2部落ちの恐怖は昨年ほど大きくないはず。

激しい首位争いの渦中にあったジュビロは、4月10日にレイソル(1-0)、17日にマリノス(1-0)、24日にエスパルス(5-2)と、当面のライバルとの連戦に競り勝ってすぐにイランに旅立ち、アジアクラブ選手権を戦う。28日の準決勝アル・アイン(UAE)戦が延長の末のPK勝利、30日の決勝エステラル(イラン)戦が地元チームを応援する12万大観衆の中での2-1の辛勝。エスパルス戦から1週間に海外遠征も含めた3試合という超ハードスケジュールをこなした後での5月5日、アントラーズ戦であった。アントラーズは打倒ジュビロの最右翼、対戦成績でもジュビロの分が悪い。疲労のピークにあったジュビロのまさに正念場といえるゲームだった。

前半はアントラーズのペース。ジュビロがシュートを1本も打てなかったのに対し、アントラーズは8本のシュートを浴びせ、37分にはWユースで活躍した新鋭、小笠原が先制点をもぎ取る。華麗なパスワークがアントラーズのタイトなチェックに分断され、ジュビロはいつものリズムがつくれない。このような状況でゲームを落とすことはよくある話である。しかしジュビロは並の「好調チーム」ではなかった。八方塞がりの苦しい状況でも勝つ術と、精神的逞しさを身に付けていたのである。

ゲームの残りが6分となった後半39分、ゴール前約20mで得たFKを名波が伝家の宝刀・左足の一振りで直接ゴールに蹴り込む。ゲームは振り出しに戻り、疲労困ぱいのスケジュールの中でさらにムチ打たれるような延長戦へ。気力を振り絞った攻防が続く。そして延長後半6分、左から服部が送ったクロスボールに中山が渾身の力を振り絞ったジャンプで飛び込む。激しく競りかけてくるアントラーズDFの秋田。ここ数試合の両チームの対戦で、中山は秋田に完封され続けていた。特にヘディングでは空中戦を得意とする秋田に分が悪かった。中山のジャンプには、リーグチャンピオンへの執念が込められていた。

ジャストミートしたヘディングの落下地点には、名波と並んでチームの中盤を組み立てていた藤田が走り込んでいた。GKともつれながらも巧みにコントロールされたシュートが緩くアントラーズゴールに転がり込む。もがき、苦しみながらのVゴール。苦しい条件ばかりが揃ったゲームを着実にものにできたという点で、ジュビロがチャンピオンに相応しいことが証明された一戦だった。

©J.LEAGUE PHOTOS INC.

決戦を制したジュビロはその後も優勝への道をひた走った。

永井洋一＝文
text by Yoichi Nagai

# 1stステージこれぞ名試合

## 5月5日鹿島アントラーズvsジュビロ磐田

Top of the J
—Jの頂点

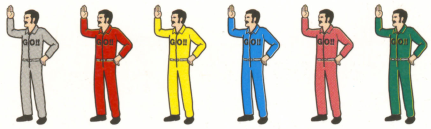
幾多の試合が繰り広げられるリーグ戦。
その中でもチームのコンディション、
日程の組み合わせなどいくつかの要素が重なり、
時として名試合を生み出す。
『パースト2』でもここで紹介するような、
名勝負を繰り広げてもらいたい。

ふたりの鬼気迫る対決はこの日の両雄の激突を象徴した。

©TAITO CORP 1996,1999 ALL RIGHTS RESERVED
※NINTENDO64VRS（音声認識システム）付き／9,800円（税別）

タイトー
1999年7月30日発売
価格 6,800円（税別）

# To Be a Professional Train Driver!!

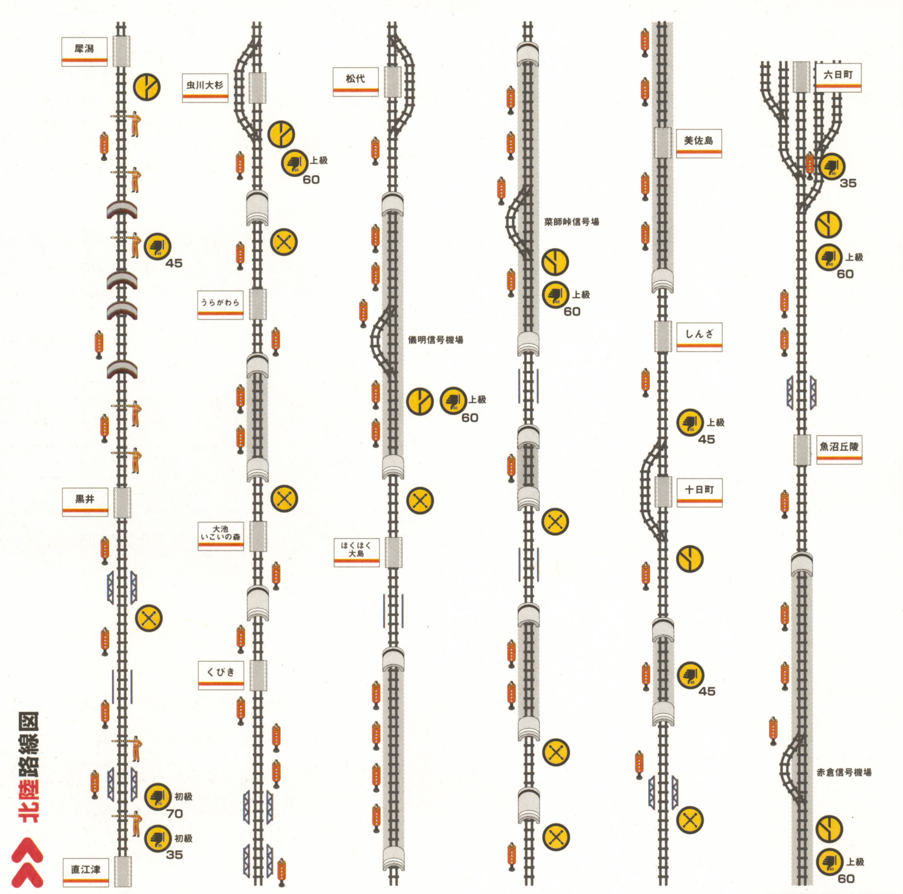


Densha de GO!!64

電号電鉄株式会社　運転指令書

## 北越路線

電車でGO!64の正しい遊び方は、本物の運転士になりきって遊ぶことだ。そして、本物の運転士は、路線の特徴や車両の性能についての正しい知識を身につけて置かなくてはならない。逆に言えば、正しい知識があれば、全区間をコンティニューなしでクリアーすることは簡単だ。スタートメニューの一番上に登場する北陸路線は、唯一の初級コースも含めて、電車でGO! というゲームの基礎知識編となっている。発車のタイミング、警笛の使い方、車両の性能によるブレーキングの違いなど、この路線で学ぶべきことは多いはずだ。



＊この路線図は初級・上級用です。

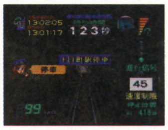
### 初級　快速　HK100形

鉄ちゃんがアドバイスしてくれる初心者向けコース。最高速度の目安は90Kmだと言われるが、もう少し速く走行し、停車駅ではゆっくり進んでピタッと止めたほうがいい。ポイントは犀潟駅の手前にある45Km制限だ。踏切が見えたらブレーキ7で減速し、通過後に加速だ。

### 上級　快速　HK100形

六日町までの全区間を走行するコース。注意したいのは虫川大杉の通過。駅の手前でポイントが分岐するために、直線にもかかわらず60Km制限となる。トンネル内の信号場でも分岐で速度制限がある。第一閉塞を通過したら、軽くブレーキを使って減速に備えておこう。

### 中級　特急　485系

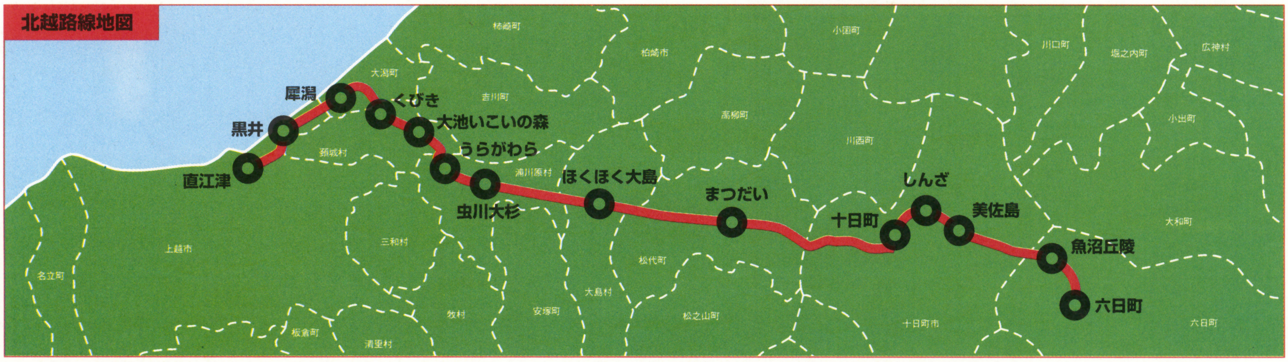


車両の色が青かったり、グレーだったりするが、所有する会社の違いによるもので性能は同じ。HK100形に比べて高速で走行できるが、そのぶん減速区間では早めに減速。信号場の分岐は無いのでトンネル内では速度は落とさなくてもよい。早着が続くと減速信号が出る。

### 特級　特急　681系

最新鋭の681系電車。最高運転速度は140Kmだが、途中で120km制限や110km制限が頻発するので、通常の走行は時速130Km程度にし、プラス10kmはダイヤが遅れたときの余力として使いたい。六日町では一番左のホームに到着するので、早めに分岐の減速がある。

### 北越路線地図




### 線形解説　北越路線

北陸路線として選ばれている北越急行ほくほく線は、もともと上越線から金沢方面へ短絡する目的で計画された『国鉄北越北線（ほくえつほくせん）』である。地方の生活路線というよりも、首都圏と富山、金沢を結ぶ特急列車を走行する目的で計画されたが、国鉄の赤字問題で計画は凍結されてしまった。しかし、首都圏と北陸間での輸送に需要があり、採算が合うと判断して、自治体が出資する第三セクターという形式で建設され、半官半民の北越急行株式会社が運営する。電車でGO! シリーズの中で、唯一JR以外の路線だ。

北越急行ほくほく線は、特急主体で運転されることが前提だったことから、線路幅を除いては新幹線に準じた設計になっており、山岳はトンネルで貫き、踏切は無い（踏切がある直江津ー犀潟間はJR上越線だ）。設計上の最高速度は時速160Kmとなっており、681系電車はこれに対応した車両だが、ゲーム開発時点では最高運転時速140Km、現在は時速150Kmでの走行を前提としたダイヤとなっている。

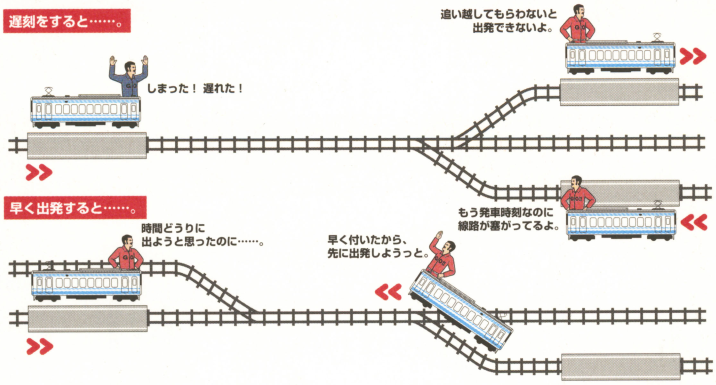
## ダイヤ

### 遅刻をすると減点になるワケ

遅刻は社会共通のマナー違反ですが、鉄道の場合はとくに厳格です。なぜなら、ひとつの列車の遅れが、同じ路線のほかの列車にも影響を与えるからです。

イラストでは、左側の特急列車が遅れています。このままだと、つぎの駅でこの列車が追い越す予定の各駅停車が、予定の時刻を過ぎても発車できません。単線区間では、この列車と待ち合わせをしている反対方向行きの特急列車も発車できませんし、複線区間ではこの車両が折り返す列車の時刻も遅れます。

このように、ひとつの列車が遅れるとほかの列車を遅らせて、大混乱になってしまうのです。




### 早く出発しても駄目

それでは、予定より早く駅につけば問題ないのでしょうか。早く着けば、急いでいるお客さんは喜びますし、予定された発車時刻までの停車時間が長くなり、乗りつづけるお客さんはホームの売店でお買い物ができるかもしれません。

しかし、駅に早くつくことは、それだけスピードを出して走ってきたからで、乗り心地が悪いだけでなく、事故になる可能性もあります。

早く到着したからといって、早く発車できるわけではありません。なぜなら、早く発車すると、お客さんが乗り遅れてしまいます。また、予定より早く閉塞区間に進入してしまうと、反対方向の列車が発車できず、出発が遅れてしまうからです。こちらだけ早くても、べつの列車が遅れてしまうと、たくさんの列車に影響が出てしまいます。予定どおりに運転しましょう。

### 予定通りに走る

列車の運転予定は“ダイヤグラム”という表を使って計画します。列車ダイヤは、縦軸に距離、横軸に時間を示した折れ線グラフです。この表を使うと、列車がどの位置ですれ違うのか、特急列車はどこで各駅停車を追い越せばいいのか、ひと目でわかります。

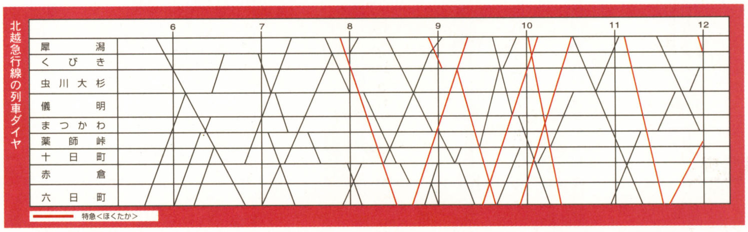
列車ダイヤは、図のようにとても複雑な表になっているので、少しでも予定が狂うと修復するのがとても難しくなります。それぞれの列車が、ここで組まれた予定通りに走ることが大切なのです。

### のぼりとくだり

上り列車、下り列車、という呼び方も、ダイヤに由来しています。列車ダイヤでは、縦線に上から順番に駅名を記入していきますが、上がその路線の起点（始まり）となります。時間は左から右へ向かいますので、ダイヤを見ると、起点を出発する列車は坂を下り、起点に到着する列車は坂を上ります。

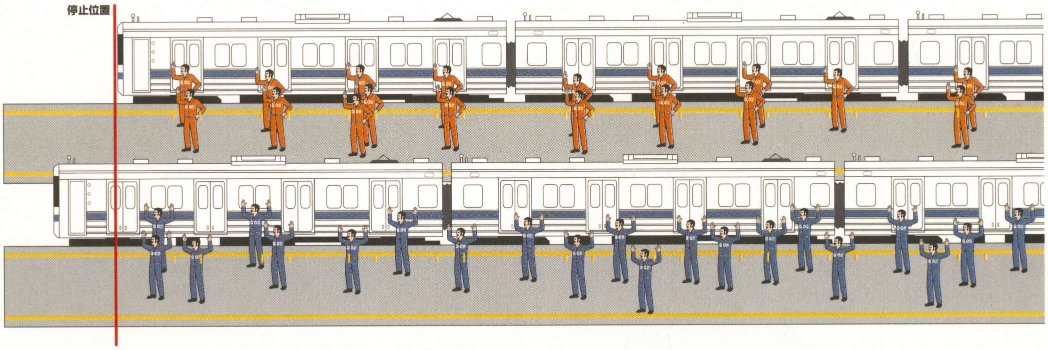
### ダイヤの由来

“ダイヤグラム”という言葉の由来はこの折れ線グラフが作る図形にあります。ダイヤグラムをすこし遠くから見てください。よく見ると、この表の中に、トランプのダイヤのマークに似た図形がたくさん見えますね？　ニュースでは“大雪や事故でダイヤが乱れた”といいます。このダイヤとは、ダイヤグラムを省略した呼び方なのです。




## 停止位置

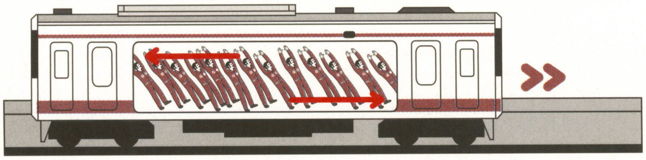
ゲームでは、停止位置が大きくズレると減点になります。「ホームから飛び出したわけではないからイイじゃないか！」と思うかもしれませんが、停止位置がズレると、ホームでお客さんが並んでいる位置とドアの位置がすべてズレてしまいます。ホーム上の人の流れが乱れて、乗り降りに時間がかかります。この、ほんのちょっとの遅れが、ダイヤの遅れに結びつきます。大都会のラッシュアワーには、1秒あたり100人単位でホームに人が増えています。つぎの電車が遅れると、ホームはお客さんであふれてしまうのです。




## 構内再加速

列車が停車駅のホームに差しかかったときに再加速すると減点の対象になります。停車するためにブレーキをかけたら、再び加速してはいけません。乗客の安全のためです。

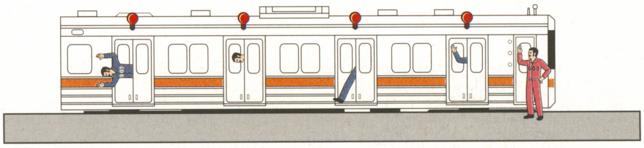
動いている電車の中では、乗客にも慣性が作用しています。停車しようとブレーキをかければ、お客さんは前へ投げ出されるようになります。お客さんはブレーキに抵抗する体勢になっていますが、この姿勢は逆方向の力にとても弱くなります。再加速することで、お客さんが後ろに引かれたような力を受けます。電車の乗り心地が悪くなるばかりか、立っているお客さんが後ろ向きに倒れると、重大なケガの原因になります。ダイヤを守ることも大切ですが、乗客の安全が第一です。それでこそプロの運転士というものです。



## 知らせ灯

出発信号機が青になっても、すぐに電車を動かしてはいけません。必ず車内信号を確認してください。出発信号機は“つぎの区間に進んでもよい”という合図で“発車せよ”という意味ではありません。発車してよいという合図が車内信号なのです。

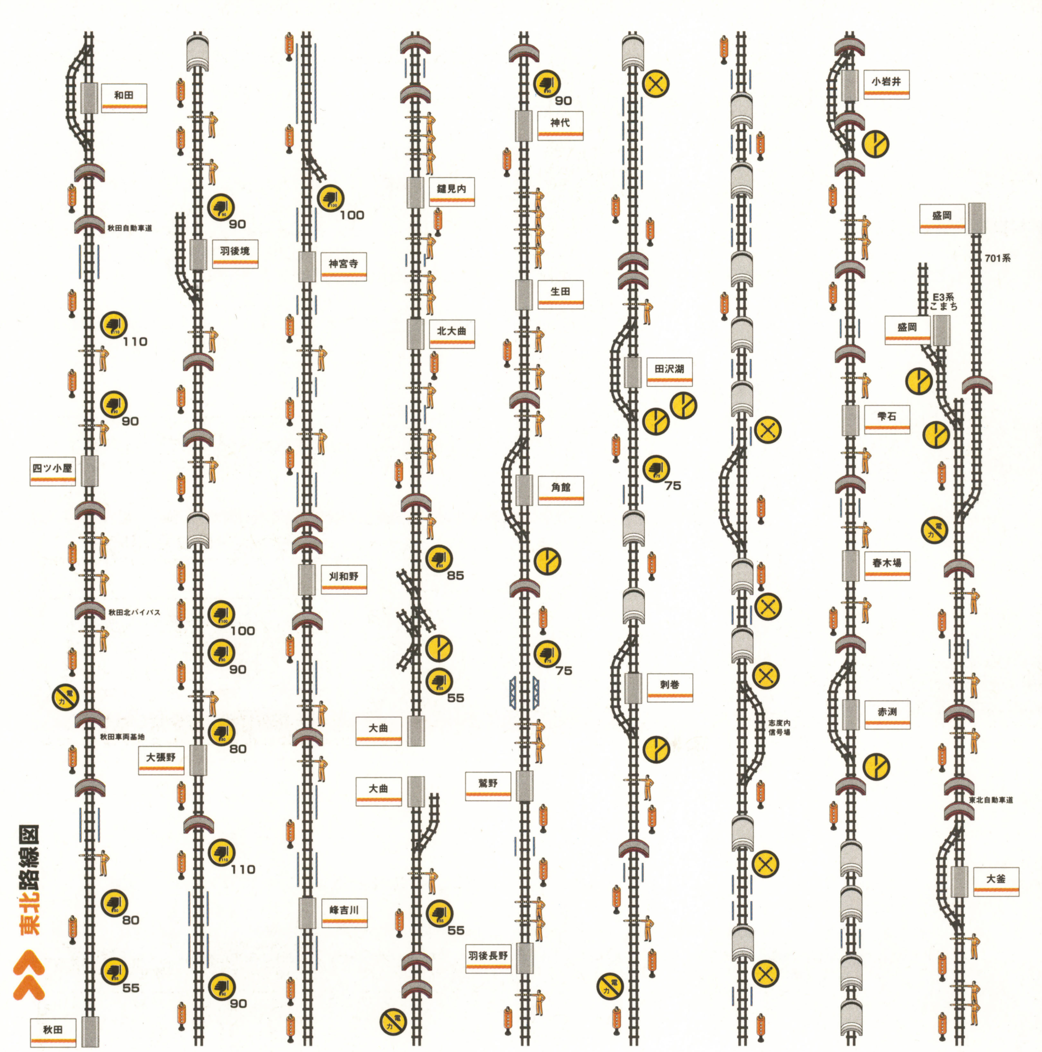
出発信号が青になると同時に、駅のホームにある出発標識灯が点灯します。車掌さんはこの表示を見て“ドアを閉めたらすぐに発車できるんだな”と知るわけです。そこで、お客さんか乗り降りを終了したことを確認し、ドアーを閉めます。すると、各車両の中央にある赤ランプが消えます。ランプが全部消えて、ドアが閉まったことを確認すると、車掌さんは手元にあるボタンを押します。これが車内信号のスイッチになっているのです。



電号電鉄株式会社　運転指令書

# 東北路線

電車でGO! シリーズで唯一の新幹線が『秋田新幹線こまち』だ。電車でGO! 64では、大曲－盛岡間も再現され、全区間を走行できる。秋田－大曲は在来線と新幹線の単線並行区間で、各駅停車は新幹線の隣を走る。速度差が大きいのでべつ路線だと思ったほうがいい。




＊この路線図は中級こまち用です。

### 中級　こまち　E3系

秋田を出てすぐ、秋田車両区を通過するときにセクションがある。ここでマスコンをオフにしても、通過後に軽く加速すれば四ツ小屋で定通が取りやすい。駅通過後に減速指示があることが多いので、左の図で確認してほしい。大曲でポイント通過の減速がある。

### 中級　普通　701系

奥羽本線の各駅停車は、発車してすぐに時速45Km制限がある。しかしすぐに解除になっているので、気にせずに加速。こまちにあわせた長いホームは停止目標の位置がつかみにくいので、ホームの階段を目印にしよう。つまり、乗客に便利な位置で停車すればいい。

### 中級　こまち　E3系

高速走行しているにもかかわらず、ホームは短いのでオーバーランしやすい。そこで、第一閉塞を過ぎたら時速90Km以下を目標に減速する。しかしタイムロスがあるので、その前になるべく加速しておく。雪が降るとブレーキが効きにくくなるので、早めに減速だ。

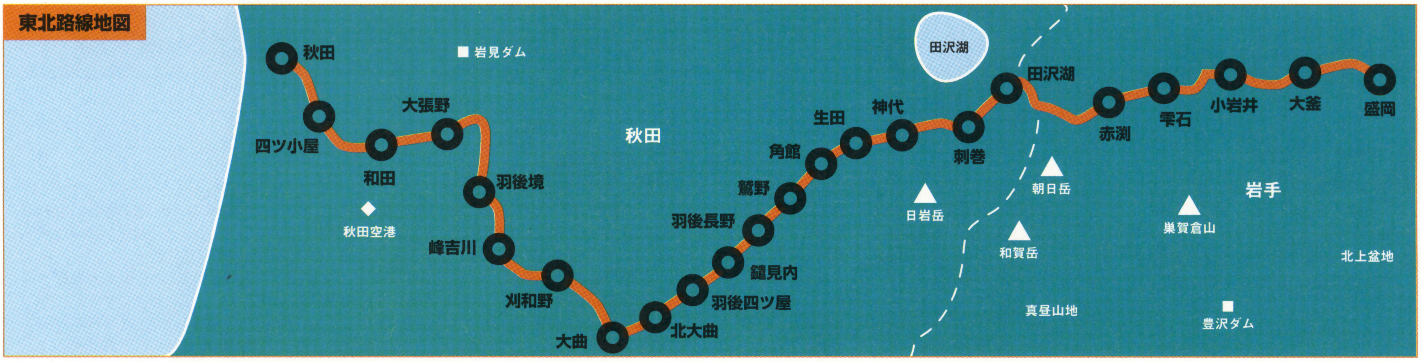
### 中級　普通　701系

単線区間なのでこまちと同じ線路を走る。この電車はこまちと同じ線路幅を走るように改造されている。路線の違いは盛岡駅だ。セクションで右に分岐し、ホームまでの距離はかなり遠いところにある。残り時間に注意して、セクション通過後はいったん加速しよう。

### 特急　こまち　E3系

秋田から盛岡まで、全区間を通しで走行する長距離コース。速度制限は上と同じなので、各駅でのダイヤを調整しながら走ろう。音声ボーナスとトンネルの警笛ボーナスは必ず取る。線路のそばにいるシカにも警笛を鳴らし追い払おう。駅の通過時刻が早いと注意信号が出るぞ。

## 東北路線地図




## 線形解説　東北路線

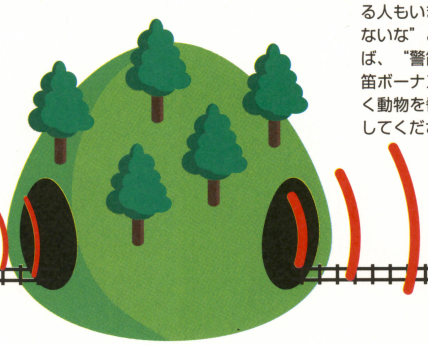
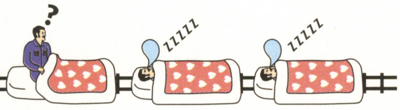
秋田新幹線は大曲を境に線路状況が大きく変わる。秋田から大曲までは奥羽本線で、幹線鉄道のため見通しがよく、カーブもゆったりと設計されている。これに対して大曲－盛岡間は田沢湖線という峠越えのローカル線だ。奥羽山脈に向かって上り勾配が多く、分水嶺（最高地点）を越えると下り坂になって加速気味になる。この境目は田沢湖駅を過ぎたトンネルの中にある。

走行中にマスコンを入れてはいけない（加速してはいけない）区間があることも特徴だ。セクションと呼ばれるこの区間は全部で４ヵ所。忘れてしまいがちなのは盛岡駅場内にある４番目のセクションだ。勾配を登る区間なので、まさかマスコンをオフにしたくないのだが、設計上の都合なので仕方がない。惰性で通過できるように、あらかじめしっかり加速しておこう。

こまちは編成が短く、駅のホームも短い。したがって停車時の減速のきっかけがつかみにくい。第一閉塞を過ぎたら心の準備を。

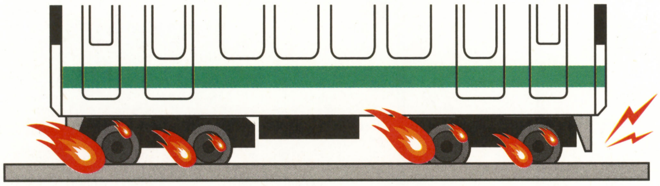
## 警笛

警笛は、進行方向にいる人に、列車の接近を知らせる役目があります。トンネルでは、向こう側の線路に人が立ち入っていたり、保線係が点検していることもあります。運転士から見えないところに居る人には、電車が見えません。同じように、鉄橋の柵の向こう側に人がいることもありますし、急いでいる人は踏切が作動しているのに渡ろうとするかもしれません。通過駅でホームの端を歩いている人もいます。つまり、警笛を鳴らす場所は、運転士にとって“危ないな”と思うところに決まっているのです。この基本さえ覚えれば、“警笛鳴らせ”の標識が出る前に鳴らす用意ができますし、警笛ボーナスも自然に貰えるようになります。田舎では、線路に近づく動物を脅して追い払うときにも使います。シカがいる場所も鳴らしてください。

## 非常ブレーキ

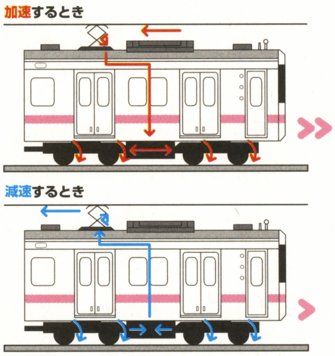
列車のブレーキは車輪の外側にブレーキ板を押し当てて作動しますが、非常ブレーキは車輪の動きを完全に止めレールとの摩擦力を利用するブレーキです。激しく擦れた結果、車輪の一部に平たんな部分（フラットスポット）ができることがあります。車輪が回転するたびにガタンと衝撃を発生させ、乗り心地が悪くなるばかりか、細かな振動が電車の部品に少しずつダメージを与えます。大事故になる前に車輪を交換するしかありません。非常ブレーキは、人命にかかわる事故を回避するときだけ使いましょう。



## 回生ブレーキ

回生ブレーキは、ブレーキをかけるときに発電を行うものです。ブレーキをかけるとモーターに電力が供給されませんが、車輪が回転する力でモーターが回り、発電機のように電力を発生します。この電力を架線に戻し、電車が使うエネルギーの一部を、電車が止まろうとするときに返しているのです。この仕組みは、モーターと豆電球でも実験できます。

回生ブレーキを採用することで、鉄道会社が電力会社から購入する電力が少なくなり、コストダウンばかりか、発電するための資源も減らせます。JRでは201系電車から回生ブレーキを採用し“省エネ電車”と呼ばれていました。

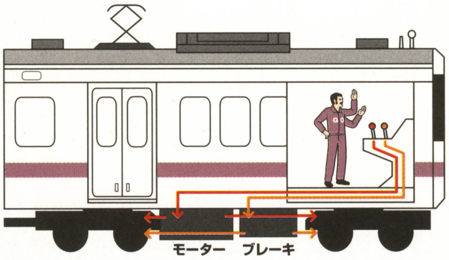



## コントローラー

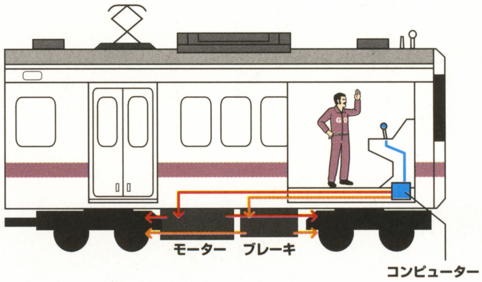
電車の加速と減速は、モーターへ流れる電流の量を調節する“マスコン（マスターコントローラー）”と、車輪を止めるための空気や油圧の力調節するブレーキ弁制御装置のふたつで調節します。

電車のコントローラーには、2ハンドルタイプと1ハンドルタイプの2種類があります。2ハンドルタイプは昔から使われている方式で、マスコンとブレーキ弁を直接操作するために、ふたつのレバーがついています。1ハンドルタイプは新しいコントローラーで、マスコンは加速と減速を指示するだけで、コンピューターがモーターとブレーキをコントロールします。だからハンドルは1本でも良いというわけです。しかし、マスコンとブレーキの2種類の操作に馴染んでいる会社では、コンピューター制御になった現在も、レバーを2本にしていることがあります。

**2ハンドルタイプ**




**1ハンドルタイプ**

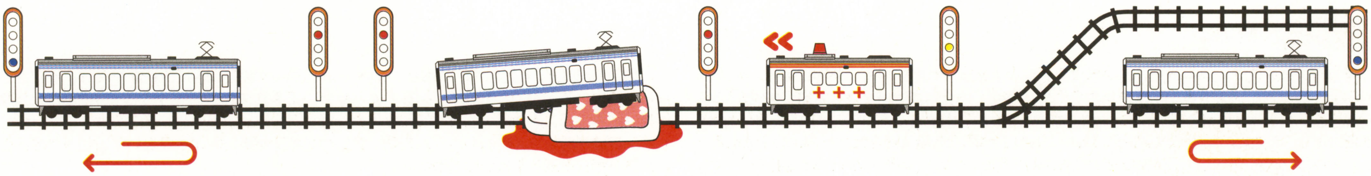



## 踏切事故

トラックが踏切にむりやり進入し、そこに電車がぶつかり、電車が自力で走行できないほど壊れてしまうとたいへんです。相手のトラックはレッカー移動すれば脱出できますが、電車の場合は、救援車両を連結してひっぱってもらわなくてはいけません。しかし、鉄道の信号機では、同じ区間にはひとつの列車しか進入できないしくみになっています。

この場合は、やむを得ずその区間の信号機をすべて停止させ、手旗信号や無線機を使います。そんなことをすれば、ダイヤは大幅に乱れてしまいますし、壊れた電車を使う予定だった列車はすべて運休になってしまいます。

踏切を通過するときは、進入している車両が無いことを確認し、万が一進入車両があるときは、ためらわずに非常ブレーキを使ってください。車輪やレールが傷んだとしても、車体そのものが壊れるよりはマシです。また、静止している物体にぶつかったときの衝撃で、乗客にけが人が出る可能性も大きくなります。もちろん、運転士であるあなたの生命にも関ります。

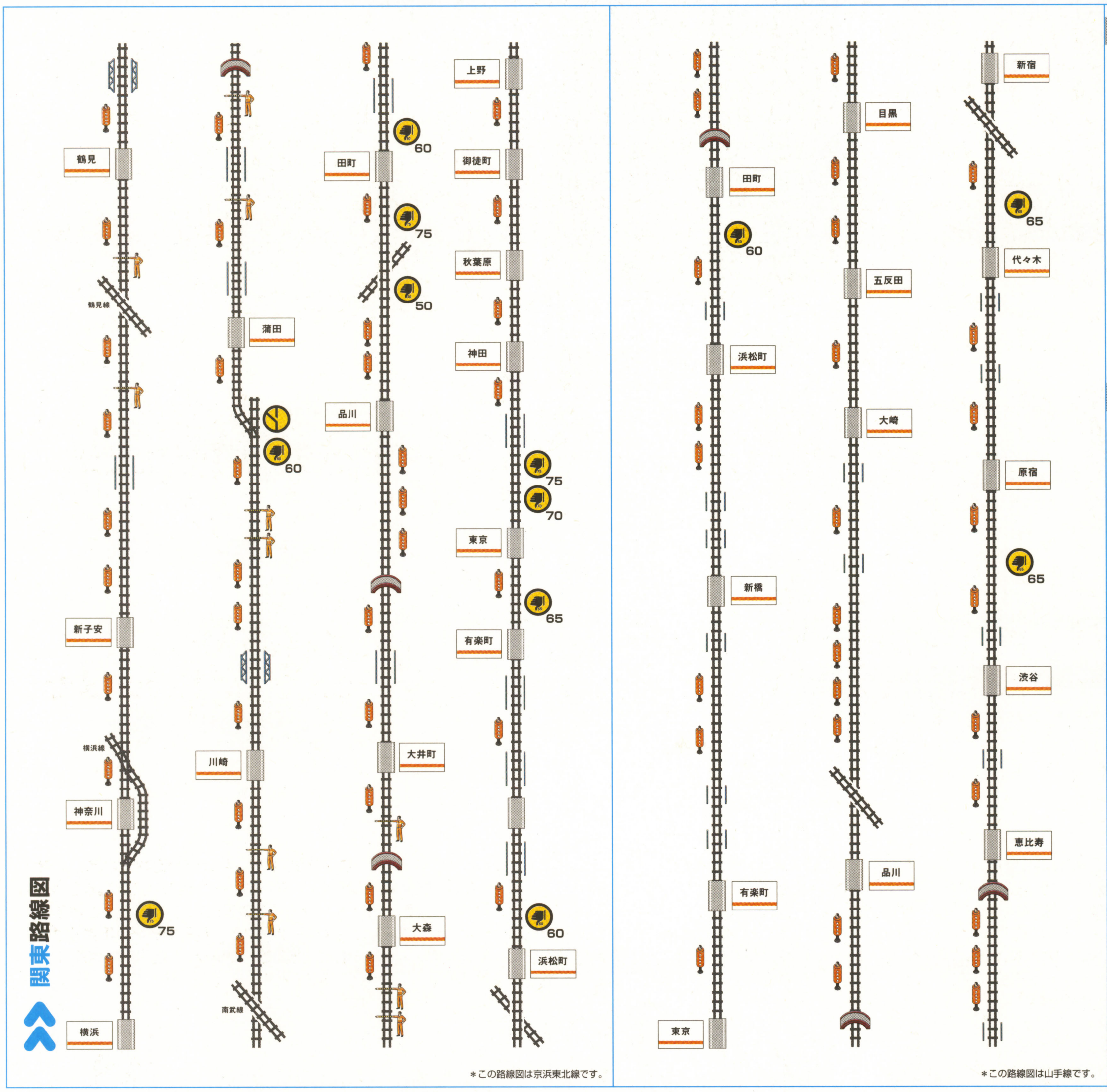


電号電鉄株式会社　運転指令書

# 関東路線

京浜東北線と山手線は、４路線のうちもっとも簡単な路線だ。複線区間なので対向列車のダイヤを気にすることもないし、長距離にもかかわらず減速区間も少ない。唯一困ることはトンネルがないためボーナスポイントが少ないこと。音声入力で稼ごう。

## 関東路線図




＊この路線図は京浜東北線です。

＊この路線図は山手線です。

### 中級　快速　209系

品川を出て上り勾配が見えたら50Km制限に備えて減速しよう。上り坂のおかげでブレーキの効きがいいので、スピードの落とし過ぎに注意。制限が終わったら加速してもいい。新橋と東京でも速度制限があるから、田町で遅れると時間を取り戻すのは大変だ。浜松町は思い切って高速で駆け抜け、有楽町はホームを通過したらすぐにブレーキをかけよう。

### 中級　快速　209系

中級でも、こちらの方が運転はやさしい。横浜を出ると京浜急行と東海道線との競争になるが、東神奈川の75Km制限を忘れずに。多摩川越えなど見晴らしの良い区間がつづくが、蒲田でポイント分岐の減速がある。大井町－品川間は閉塞区間が多く、音声でタイムを稼ぎやすい。途中駅での遅れをイッキに取り戻そう。減速区間も無く、思い切り飛ばすのだ。

### 上級　普通　205系

全区間が各駅停車なので、京浜東北線に追い越されてもマイペースで走ろう。いままでの路線と違い、ホームは左側にあることが多いので、停止目標は右側になる。注意したいのは唯一の分岐減速がある田町駅。五反田あたりから雨になることが多いので、ブレーキは普段より１段高めにする。晴れているときの最高ブレーキは７を使いたい。

## 関東路線地図

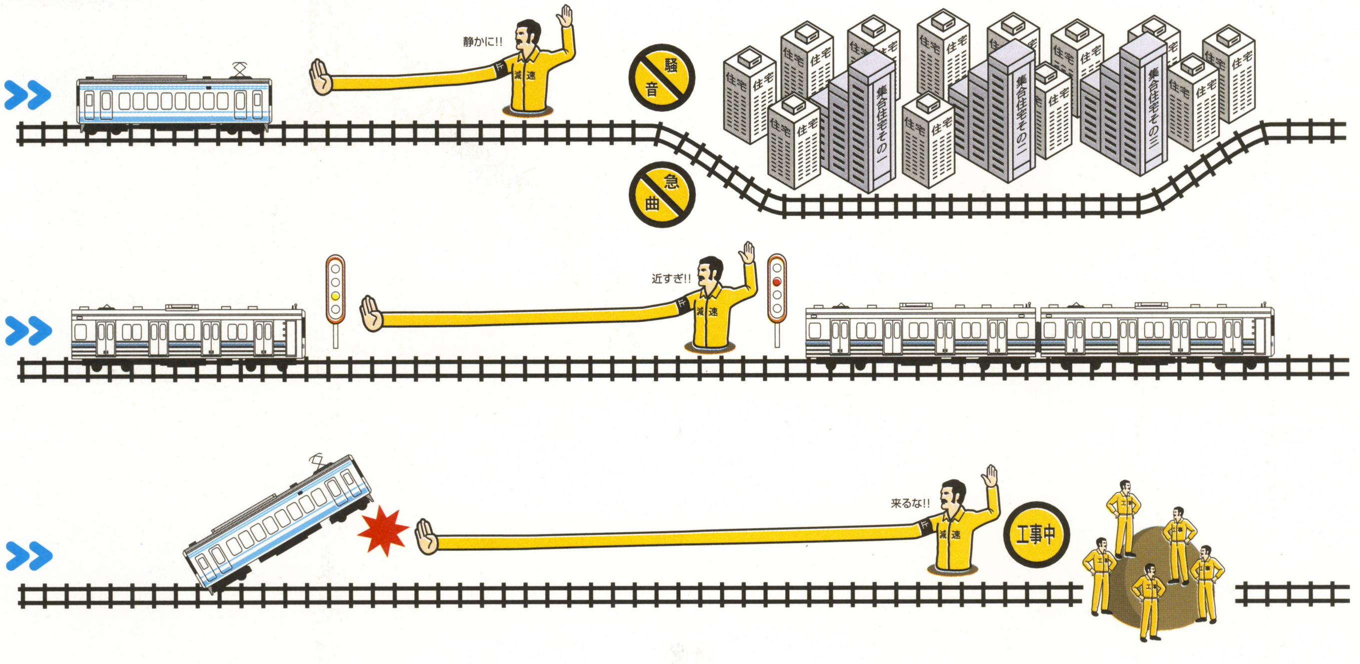
## 線形解説　関東路線

関東路線に登場する京浜東北線と山手線は、日本でもっとも歴史の古い通勤路線だ。なにしろ横浜－品川間は日本で最初に鉄道が開業した区間だし、山手線も早くから電化されている。高度成長時代、有楽町のビル群から眺めた電車たちの走行風景は、手前から新幹線電車、東海道本線のSL列車、山手線電車が並び、東京のみならず日本の経済発展の象徴ともなっていた。

歴史の長い路線だけにさまざまな改良が施された路線であり、そのおかげで運転はしやすい。11両編成を収容するためホームが長く、ホームにさしかかった時点で時速60Km、そこからホーム中央まで時速30Kmに減速し、あとはいつでも止まれる時速15Km前後で停止目標に近づいて行く。どちらの路線の運転もこれの繰り返しだ。減速が必要になるポイントは限られているので必ず覚えておくこと。また、駅の数が多いため、ダイヤが遅れるとつぎの駅へ遅れが響いてしまう。遅れたらつぎの駅まではよけいに速く走り、遅れを取り戻そう。

## 速度制限

鉄道はスピードも大切ですから、いつも最高速度で走りたいものです。しかし、残念ながら減速しなくてはならない区間もあります。減速の原因は主に3つあります。ひとつはあらかじめ減速することが決まっている区間です。急カーブだったり、住宅密集地での騒音を防止するためなどです。ふたつめは前方の列車との距離が縮まり、注意信号が指示された場合。もうひとつは、保線工事中の区間で危険を防止するためです。危険だな、と思ったら減速する。これはクルマも電車も同じことなのです。

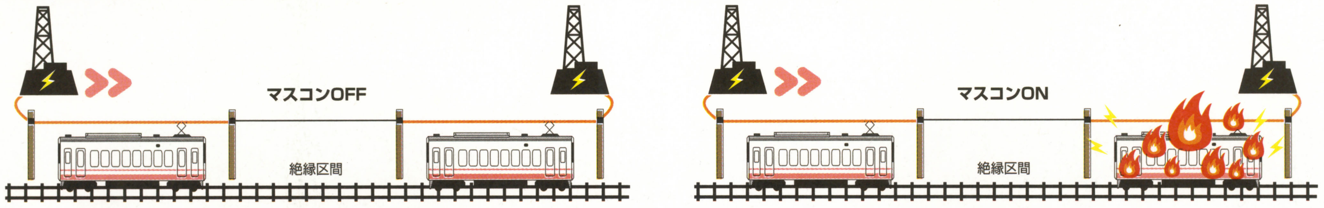



## セクション

セクションは、専門用語ではデッドセクションや絶縁区間と呼ばれています。この区間には架線がありますが、電気は通じていません。立ち往生すると電車は動けなくなってしまいます。

鉄道の電力には、直流と2種類の交流（関西と関東）があります。線路は全国でつながっていますが、架線もつないでしまうと電流の境界線でショートしてしまいます。そこで異なる変電所から通電されている架線の境目には、このように電気を通さない区間が緩衝地帯となっています。

電車はこの区間を惰性で通過します。交流と直流の切りかえ区間では、必ずマスコンを戻し、モーターへの電流も遮断し、電力系統の切り替えを行います。交流区間どうしではマスコンが入っていてもかまいませんが、架線からモーターへは2000ボルトの電流が流れています。マスコンが入った状態では、モーターへの電流が突然遮断され、つぎの区間で突然モーターに2000ボルトの電圧がかかることになります。これはモーターなどの電子機器が故障する原因になるかもしれません。そこで、セクション通過中はマスコンを切っておく、というわけです。

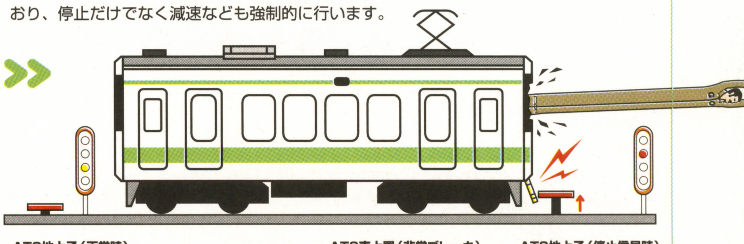



## 運転士の独り言

電車の前のほうに乗っていると、運転士さんが“出発進行”と叫んでいるのが聞こえます。これは安全のために確認作業をしているのです。人間は見た情報を声に出すことで、より強く見た情報を認識できるため、必ず声を出して確認する規則になっています。指を差す動作が加わることもあります。

## ATS

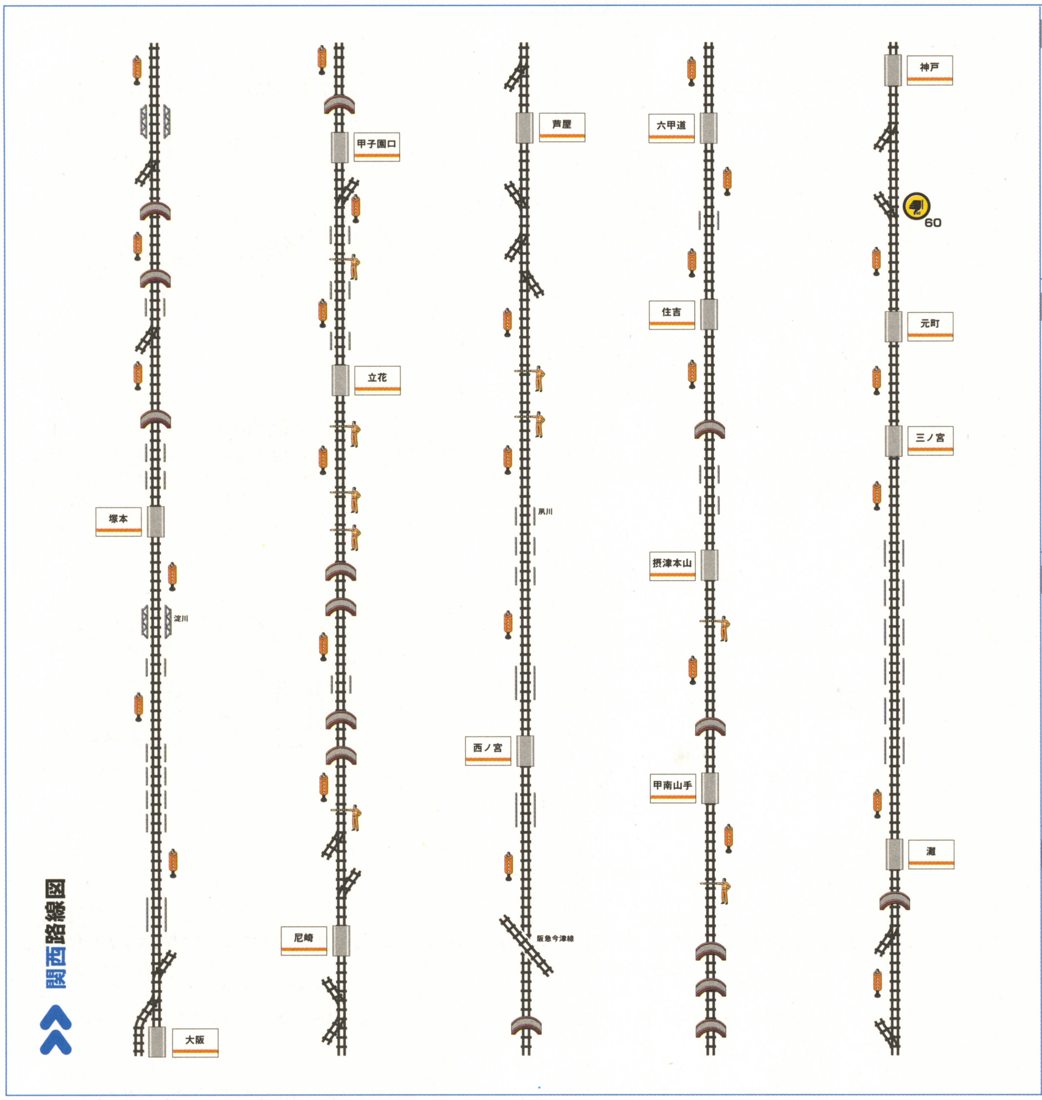
運転士が赤信号を見落としたときに、自動的に列車を停止させる装置です。初期のものは、信号が赤になるとレールの間に置いてあるATS地上子が上昇します。電車が赤信号を無視して通過すると、床下に設置されている非常ブレーキレバーがこれに当たって倒れブレーキが作動します。現在のATSは、電波やコンピューターを使った装置が主流となっており、停止だけでなく減速なども強制的に行います。



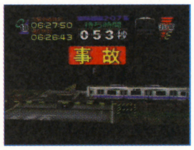
電号電鉄株式会社　運転指令書

# 関西路線

関西路線に選ばれた路線は東海道本線だ。ゲームでは４コース登場するが、運転する区間は大阪－神戸ですべて同じ。しかし、運転する車両はすべて違う。この路線では、車両ごとに異なる運転性能が比較でき、ダイヤの正確さもシビアで、マニアックに楽しめる。




## 中級　普通　207系



207系は新型電車らしく加速がいい。しかし早着を続けると踏切事故になってしまう。このとき、非常ブレーキを使えと表示されるので、迷わず非常でレーキで止まろう。ちなみに踏切で立ち往生しているトラックの積み荷は「電車でGO!」のゲームセンター用機材なのだ。他路線のトラックもこの機械を積んでいる。

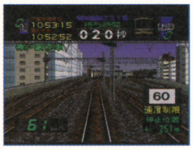
## 中級　快速　223系

223系は大阪－神戸間を併走する私鉄に勝つために作られた電車だ。スピード競争に勝つために、特急電車並みの高性能車となっている。グングンと加速して気持ちいいが、調子に乗ると早着が続いてしまう。鉄ちゃんがダイヤが早めと言ったら、駅に差しかかる前に、強めにブレーキをかけ、ゆっくり停車しよう。

## 上級　普通　201系

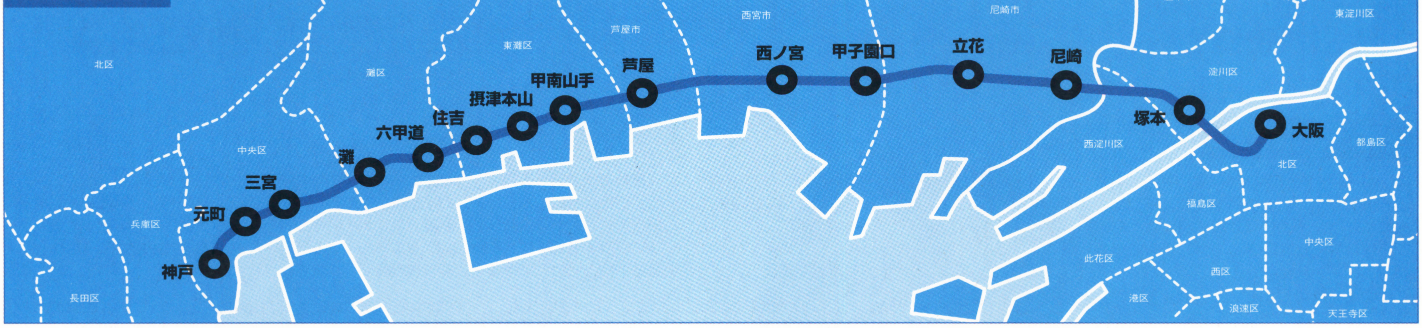
新性能電車の幕開けとなった記念すべき車両だが、回生ブレーキが初期型のためブレーキの効きが甘い。惰行からブレーキをかけるときは、いちどブレーキを高めに入れて、電車のスピードが落ち始めてから軽いブレーキに移行する。場内信号を越えたら80Kmを目指してブレーキ、ホームが見えたら60Kmだ。

## 上級　快速　221系



加速性能もブレーキ性能も充分な高性能電車だ。100Kmまで加速し、惰行しつつ80Km台をキープ。このまま停車駅に近づくと鉄ちゃんが"つぎは停車駅です！"と不安がるので、そこからおもむろにブレーキ７（雨なら８）で駅に突入。余裕の時間が少ないので、神戸の減速と住吉駅の停車位置に気をつけよう。

## 関西路線地図




## 線形解説　関西路線

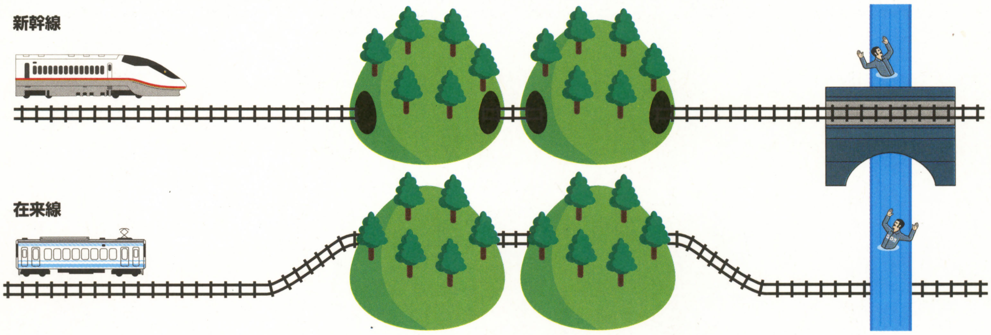
見事なくらいカーブが少ない路線で、分岐のための減速もない。つねに４本の線路が並んで視界もよく、さすがは大動脈の東海道線だ。そのせいか、運転に関してはかなり単調で、どんどん加速して90－100Kmで惰行運転し、ホームにさしかかるときに60Km、あとは京浜東北線とほぼ同じ停まり方で大丈夫。気をつけることは、ホームの長さに余裕のある駅が少ないこと。停止表示がホーム先端にあるので、いつもの感覚で止まると再加速になってしまう。ホーム自体が曲線区間にある住吉駅は停まりにくいので、快速列車の場合は気をつけたい。

各コースで共通なのは、神戸駅での60Km制限だ。しかし元町を過ぎて制限が表示されているときは、まだその速度まで加速していないので、ギリギリまで加速してからブレーキをかける。スピードを出せるところではしっかり出しておかないと、ダイヤを守って走れない。でも、飛ばし過ぎは踏切事故を招くので覚悟しよう。

## 在来線と新幹線

新幹線は在来線と比べて、線路の幅以外にも違う部分があります。新幹線は長距離輸送を高速に行うため、在来線とは違う思い切った方法で建設されています。なるべく直線で線路を敷き、山はトンネルで貫き、谷も迂回せずに鉄橋で越え、勾配は緩やかです。事故を減らすために踏切は無く、道路とはすべて立体交差になっています。

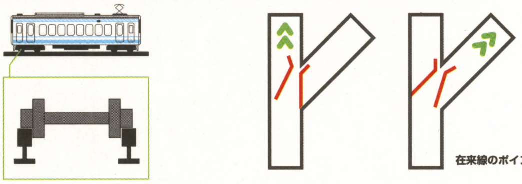
秋田新幹線は踏切が多く、大曲から盛岡までは急カーブもたくさんあります。これは従来の新幹線のように新しく建設された路線ではなく、在来線だった区間の線路幅を広げて、新幹線の車両が乗り入れできるように改造した路線だからです。トンネルも在来線のものを利用しているため、線路幅は広くても、車体は在来線の規格です。そのために、ミニ新幹線とも呼ばれています。




## ポイントのしくみ

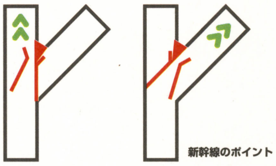
### 在来線のポイント

電車の車輪は線路の内側が一段大きくなっていて、この出っ張りがレールに引っかかっているために脱線しないで走るのです。ポイントも、この出っ張りを利用しています。図の赤い部分が動くことで、車輪の片側がどちらかに引っかかり、進路が決まります。ポイントはその構造上、中央の尖った部分の周りにすき間ができます。ここを通過すると、電車はガタガタと揺れて不安定な状態になります。そのため、ポイントを通過するときは速度を落とす必要があるのです。



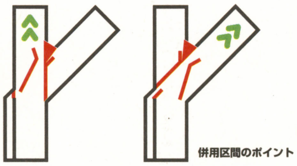

### 新幹線のポイント

新幹線では、ポイントを高速に通過するために、尖った部分も動かして、すき間をなくす工夫が施されています。これはノーズ可動式ポイントといい、現在は在来線や私鉄にもこの方式が増えています。




### 併用区間のポイント

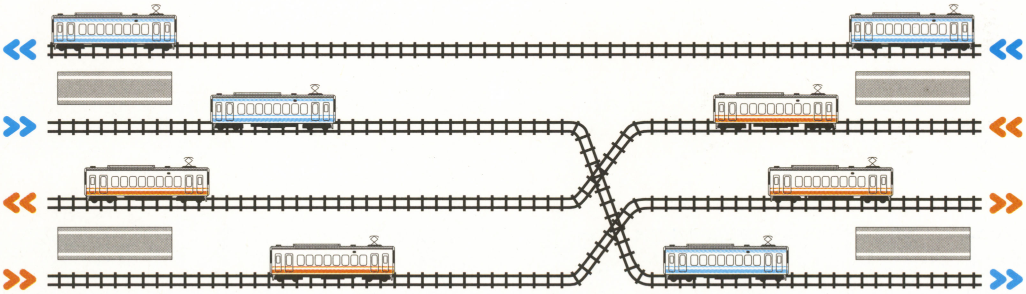
新幹線と在来線が両方とも走行できる併用区間には、始まりと終わりに新幹線と在来線を分岐するポイントがあります。このポイントは、図のような複雑な仕組みになっています。




## 複々線

京浜東北線で品川を過ぎると、田町の手前で坂を上がり、山手線をまたぎ越えます。ゲームには登場しませんが、田端駅で再び山手線と交叉して元に戻ります。同じ方向の山手線と京浜東北線の乗り換えが、ひとつのホームでできるようにするためです。快速運転をしている京浜東北線に、山手線のお客さんがわざわざホームの階段を登り降りすることなく、スムーズに乗り換えられるわけです。

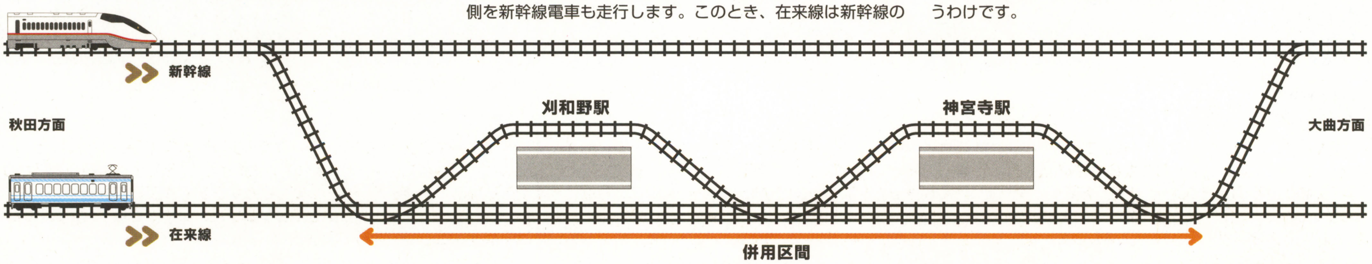
山手線と京浜東北線のような区間を"方向別複々線"といい、交叉しないままの区間は"路線別複々線"といいます。また、中央線（東京都内）のように、同じ路線で各駅停車用と長距離列車用の複線をわけている場合は、"列車種別複々線"と呼ぶことがあります。



## 同じ向きに走る

秋田新幹線では、秋田を出発すると右側から普通電車も走り始めます。こまちは普通電車を走行中に追い越して行きますが、複線区間をふたつの列車が同じ方向に走るようで、とても珍しい光景です。この区間はもともと奥羽本線の複線区間でしたが、そのうちの片方だけを秋田新幹線にに改造しました。現在は、片側が在来線の奥羽本線、片側が秋田新幹線の、ふたつの単線区間が並んでいるというわけです。

しかも、途中で秋田新幹線は一部複線区間となり、在来線側を新幹線電車も走行します。このとき、在来線は新幹線の線路幅も加わって、レールが3本になります。701系を運転すると、線路が3本見える区間があることが確認できます。在来線の電車は各駅で上りと下りの電車がすれ違いますが、この区間では、秋田新幹線は走行中にすれ違いができるというわけです。



# N64オリジナルの本格派格闘ゲーム！

N64のオリジナルタイトルとして、高い評価を得ていた格闘ゲーム『ファイティングカップ』。その最新作の『格闘伝承～F-CUP MANIAX～』が登場するぞ！

今回はほかの格闘ゲームとは一風変わったこのゲーム独特のシステム、ポイント制による勝敗の決定や、対戦での攻防を熱くするヒラリなどについて徹底解析。さらに各キャラクター別の使いかたも教えていくぞ！

## 体力をゼロにしても勝ちじゃない
## どうすれば勝ちになるのか!?

ふつうの格闘ゲームでは相手の体力をなくせばポイントを獲得。さらにそれを一定数獲得して勝利、というルールを採っているが、この『格闘伝承』は少々異なったルールを採用している。ポイントを一定数得るという点では同じだが、そのポイントを得るまでのプロセスが異 なるのだ。先述した通り、体力を完全に奪っても勝利とならないこのシステムについて、ここで詳しく紹介しておこう。

### ❶体力をゼロにしてダウンを奪う

体力をゼロにすれば、相手はピヨリという無防備な状態になる。そこへダウンを奪える技で攻撃を加えて相手をダウンさせるのだ。ただしピヨリは一定時間で回復されるので、トドメはす速く刺そう。

### ❷投げ技を決める

投げ技は相手の体力がどんなに残っていても、決まればその時点でダウンが成立してポイントを獲得できる。だが、投げ技は投げ抜けすることができるのでそればかりではダメだ。

### ❸ダウン技で一発ダウンを奪う

相手の体力に関係なく、ヒットすればダウンを奪えるのがダウン技だ。もちろんダウンさせればポイントゲット。攻撃までにかなり時間がかかってしまうが、Rボタンでキャンセルすることも可能だ。

### ❹カウンター技で一発ダウンを取る

カウンター技は相手の攻撃に対してカウンターヒットしたという条件のときにだけダウンを奪える技。ダウン技と同じように、相手の体力に関係なく、条件が成立すればいつでもダウンを奪える。

### ❺相手をリングから落とす

リング上から相手を落としてリングアウトさせる。落ち損なった相手は、リングの縁に捕まって再度リングに戻ることもできるので、落とし損ねた場合はすぐに追い討ちをかけてリングアウトさせよう。

### ❻時間切れの判定で勝つ

試合時間切れのときに、奪った体力の合計や攻撃の積極性、テクニックなど、判定の対象となる項目が相手よりも上回っていれば、判定勝ちを取ることができる。

## 得られるポイントは決め技で変化！
## カッコよく勝つことが重要だ！

柔道や空手といった格闘技は、技あり、一本など、決まりかたによって得られるポイントが変化する。『格闘伝承』でも決め技や勝ちかたによって得られるポイントが、1から4と大きく変化する。基本的には大技などでハデに決めれば決めるほど、多くのポイントを得られるといった具合になっている。

**判定&リングアウト** ポイント1

いまいちスッキリしない勝ちかたの、時間切れでの判定勝利やリングアウト勝ちは得られるポイントも1と少ない。もちろんそのラウンドを勝つにこしたことはないのだが、1ポイントでは喜びも少ない。

**投げ技&締め技** ポイント2

投げ技を抜けられずに決めるか、締め技で相手の体力を完全に無くすことができれば2ポイント。どちらも常に狙っていける勝ちかただ。とくに投げ技は体力に関係なくポイントを奪えることがうれしい。

**ノックアウト** ポイント3

ピヨリへトドメを刺したり、ダウン技やカウンター技を当て、ダウンを奪って勝利すれば3ポイントも得ることができる。まずはこの勝ちかたを意識して戦っていくというのが基本といったところだ。

**スペシャル** ポイント4

ピヨリにのみ決めることができる各キャラクター特有のスペシャル技。これが決まれば4ポイントゲット！　だが、ピヨリ状態でも回避行動は取れるので、狙いすぎで時間がかかりすぎると回復されてしまう。

N64ゲーム徹底解析
格闘伝承 F-Cup Maniax
イマジニア
1999年8月27日発売
価格 6,800円(税別)

©1999.Imagineer Co.,Ltd. ©1999.Genki Co.,Ltd. ©1999.Opus Corp.

# ポイントを効率よくゲットするために スゴクお手軽システムをしっかり理解していこう！

7ポイント先取で勝利となる『格闘伝承』。大技を決めて一気にポイントを得るか、細かいポイントを稼いでいくか……。状況に応じた勝ちかたでラウンドを制していくのが、このゲームで勝利していくコツだ。だが、ポイントを稼ぐには、まず対戦での戦いかたというのを覚える必要がある。ここではその戦いかたと、試合の運びかたについてレクチャーしていこう！

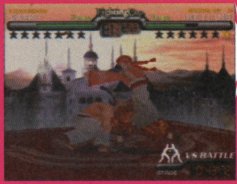
## とっても便利！ヒラリを覚えよう！

Rボタンのみのガードで上段打撃技と中段打撃技がガードでき、十字キーを下方向に入れながらのガードで中段打撃技と下段打撃技をガードすることができる。つまりほかの格闘ゲームとは違い、中段と下段ではなく、上段と下段の2択を迫っていくのが基本的なスタイルだ。だが、『格闘伝承』独特のシステム“ヒラリ”は、Lボタンを押すだけで相手の上段、下段の打撃技をかわすことができるので上段と下段の2択も成立しなくなるのだ。この“ヒラリ”を効果的に使えるようになれば、相手の打撃技をおもしろいようにかわすことができるぞ。

**コンボも**

初段をヒラリでかわす。このままLボタンを押しっぱなしで……。

**かわして**

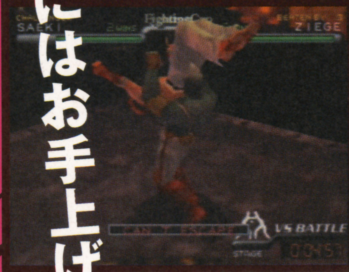


つぎの攻撃もかわす。相手がコンボを出し切った隙を見逃すな。

**反撃！**

ヒラリでかわしたため、相手の回避できないタイミングです速く反撃！

## 便利なヒラリもコレにはお手上げ！



**中段打撃技**

ヒラリは中段打撃技をかわせない。これだけはガードしなければダメだ。

**投げ技**

ヒラリしようとしたところを投げられると投げ抜けができない！ 危険。

## 攻撃

**小技で牽制**

ヒラリやガードをされてもあまり怖くない。攻撃の起点や牽制に小技を出してジワジワ体力を奪え。

**カウンターで一撃**

牽制に対して反撃してきたところにカウンターを合わせたり、浮かせ技から空中コンボを狙う。

**よろけ技**

よろけさせてからダウン攻撃などの大技を狙う。相手が回復のために暴れたところにヒットしやすい。

### こんな打撃を使っていこう！

上段と下段をかわすヒラリに対しては、やはり中段が有効だ。だが、中段の打撃技は基本的に攻撃までに時間がかかったり、攻撃のあとに大きな隙があるものがほとんど。それを補うために上段と下段の小技で相手のヒラリを誘い、中段を効果的に使っていくのが重要。上段から中段へと派生していくコンビネーションも、ヒラリを狙う相手に非常に有効だ。また、相手の出鼻を狙ったカウンター技も積極的に狙っていこう。

## 投げ

## 相手のヒラリを見切れ！
### 投げと打撃の2択で攻めろ！

### いかにしてヒラリを投げるか

どんなに体力があっても投げ技が決まればその時点で2ポイントゲット。こうみると非常に都合がよさそうだが、そんなメリットばかりでもない。投げ技は投げられたあとに出現するメーターが消える前にA+Bボタンを押せば抜けることができるので、反応の速い相手には絶対に投げ技は決まらない。相手のヒラリを投げて、投げ抜けをさせない状況を作ることが大切だ。

**コレがベスト！**

こうなると投げ抜けは不可能。相手がどこでヒラリを出してくるかを見切れるかが重要なポイントだ。

**地道な締め技も有効**

ボタンの連打で抜けられるが、そのあいだはダメージを与える。確実に投げられる状況ならコレだ。

# サエキ　闘いこそが我が人生！ 拳にすべてを賭けろ！

### 打撃に長けた格闘家

打撃技の種類が豊富でジャブ2ストレート(BBB)やトリプルハイキックといった、コンビネーション技も多彩。これらのコンビネーション技を途中で止めて、別の攻撃にというような連携が有効だ。ボタンを押す回数で攻撃の回数やタイミングが変化するマッハパンチ(⬇⬊➡B)は威力も大きく、相手にプレッシャーをかけることができるぞ。

### この技を使え！

ジャブ2ストレート(BBB)
コンボミドルキック(➡BB⬊B)
マッハパンチ(⬇⬊➡B)
マッハフック(➡➡B)
前ジャンプ水面蹴り(➡➡A)
ミニマッハキック(⬅⬋⬇AAA)

### 空中コンボを狙うには

ダッキング上段パンチ(ダッキング中B)とマッハミドルキックがカウンターヒットすれば、相手を浮かせることができる。浮かせたあとはジャブ2ストレートを入れるのがお手軽。さらにダメージを重視したいのなら、トリプルハイキック(➡BBB)を入れよう。ただし、タイミングはシビアなので注意しよう。

### 一撃必殺はコレだ！

カウンターのマッハフックは出が速く、相手の技に合わせるには最適なカウンター技。相手の連携に割り込むようにして出すのがコツだ。前ジャンプ水面蹴りから派生する下段ダウン技のマッハスピン(➡➡AAA)は、途中で止めたり中段に派生させることもできるので、フェイントにもなるぞ。

# 各キャラクターの特性を知って勝利せよ

試合の進めかたは前のページで説明した通りだが、それを各キャラクターごとに行うには、使用するキャラクターに対する知識が必要だ。というわけで、ここからは各キャラクターの基本戦術とポイント別

### コレを覚えておこう

投げの間合いで決めることができる**いなし**(⬅A+B)と**飛び越し**(➡➡)は、相手の背後を取れる。どのキャラクターでも使えるので覚えておこう。

## スゴロクモードで新技をゲット

キャラクターを育てていくスゴロクモードや道場破りモードでは、各キャラクターに応じた新しい技を手に入れることができる。手に入る技は、便利なコンビネーションやスペシャル技など、どれも使えるものばかりだ。育てたキャラクターはコントローラーパックに保存して、大事に保管しておこう！

# アドリアーナ　ラララ～！ 情熱のサンバで敵をKO！

### 戦いもサンバもリズムが大切!?

ラララ(BBB)はす速い3発の上段攻撃。これに最後が下段で終わるララララヤ(BBBA)を混ぜ、この上段か下段に相手のヒラリを誘って投げてしまおう。下段始動の三日月(⬋AB)は、2発目を出すタイミングを大きくずらせるので、相手の反撃を躊躇させることができる。また、2発目のBボタンをす速く押せば、1発目をキャンセルすることもできる。

### この技を使え！

ラララ(BBB)
空の祭典(➡➡B⬆B)
私はサンバを歌う(⬇BBBB)
愛のサマーソルト(⬅➡B)
三日月(⬋AB)
火の色彩(➡AB)

### 空中コンボを狙うには

愛のサマーソルトはカウンターヒットで相手を浮かせることができるが、動くまでに時間がかかりコンボが入らない。当たれば確実に相手を浮かせる火の色彩を使っていこう。浮かせたあとはララララヤがベストだ。火の色彩を警戒する相手には、下段に派生する大地の色彩(➡AAA)でガードを下げさせよう。

### 一撃必殺はコレだ！

コンビネーションから派生するララララバンバ(BBB➡B)が、いちばん相手をだまして当てやすいダウン技。ラララやララララヤと併用すればその効果はますます上がるだろう。カウンター技では、夢のサマーソルト(⬈B⬅B)がもっとも使える。ジャンプ攻撃のあとに出せるカウンター技で技の出は速いぞ。

# 大道芸人の行き着く先は天国か地獄か!?　アブドゥール

### 空中コンボを狙うには

出も速く隙も少ないアッパー(↘B)はカウンターヒットで相手を浮かせることができる。浮かせたあとは地獄穿弓腿がベストで、お手軽でダメージが大きい。ちなみに、この地獄穿弓腿は空中コンボだけでなく、通常のコンビネーション技にも組み込める。ほかのコンビネーション技と合わせて使おう。

### 一撃必殺はコレだ！

ダウン技では天国突きと天国か地獄の使い勝手がいい。この2択は強烈。カウンター技では、出の速い両手地獄突きと、相手の攻撃をかわしつつ決めることができる鉄砲魚(↓←B)がおすすめ。鉄砲魚はリーチは短いが、相手が踏み込んでくる技を出してきたところに合わせれば高確率でヒットするぞ。

間抜けな外見とは裏腹に、強力な技を豊富に揃えたキャラクターだ。コンビネーション技が非常に豊富だが、とくに強烈なのがダウン技とカウンター技だ。天国突き(←←B)は相手の上段攻撃をかわしながら出せるダウン技で、途中で下段ダウン技の天国か地獄(←←BA)に派生。カウンター技の両手地獄突き(→→B)は出が速いので使いやすい。

### この技を使え!

地獄穿弓腿(BBAB)
セイントダラー(←→BAB)
ダラーフィッシュ(←→→BB)
火炎放射(↓↓→B)
カニ地獄ロー(↓BBBA)
紅海海鮮地獄(→AAAA)

# 人体改造マニアの狂気のマッドサイエンティスト！　フェデリコ

### 空中コンボを狙うには

出の速いコンボデルソル(→B↑B)とジャッカルスピンコンボはカウンターヒットで相手を浮かせることができる。空中コンボに入れる技はダブルローハイがいちばんダメージが大きいのでこれを使おう。ただし、はじめのローキックはすぐに出すのではなく、少し待ってから出さないと空振りするぞ。

### 一撃必殺はコレだ！

出の速い回し蹴りのカウンターヒットと、相手の上段技をかわしながら当てることができるドラゴンレイザー(←↓B)を使おう。また、コンビネーション技として打撃の途中で出せるジャブアッパー裁き(BB↘A+B)やジョルト裁き(→→B↘A+B)で、相手が割り込ませてきた攻撃を取ってしまってもいいぞ。

コンビネーション技や単発の打撃技をひと通り揃えたキャラクター。だが、このキャラクターの特徴は多彩な裁き(↘A+B)にある。この裁きは相手の攻撃を受ける瞬間にコマンドを入力すると決めることができ、投げ抜けのように回避することはできない。フェデリコはパンチとキックどちらも裁けるので積極的に狙っていこう。

### この技を使え!

アッパージャブ(BB→BB)
ボディフック(→B)
ジャッカルスピンコンボ(↘B)
ダブルローハイ(AAB)
裏拳トルネード(↙BBBB)
裁き(↘A+B)

# プロレスこそ最強！　敵は叩きつぶすのみ！　ディー・ドッグ

### 空中コンボを狙うには

なんとこのキャラクターには空中コンボがひとつもない！　一応チョップアッパー(→→BB)のカウンターヒットで相手は浮くが、隙が大きいためつぎの技に繋げないのだ。ブルヘッドで相手をよろけさせてから、威力の大きいストレートや袈裟切りチョップなどを相手が暴れたところに重ねていこう。

### 一撃必殺はコレだ！

ココナッツクラッシュ(→↓A+B)からの投げコンボ、ラスベガスフリーフォール(↘→↗A+B)を狙っていこう。この投げ技はスペシャル技扱いなので、決まれば一気に4ポイントもポイントをゲットすることができるのだ。打撃技では、ダウン技が2発出るダウンストレートダブル(←←BB)がおすすめだ。

コンビネーション技は少なく、単発の打撃も当てにくいモノが多いが、そのぶん技のひとつひとつの破壊力が大きい。かがみ込みながら出す諸手突き(↓→B)は出るまで時間がかかるが、当たれば相手の体力の7割ほども持っていく。ほかにも中段のコンビネーション技の袈裟切りチョップ(↓BB)や単発打撃のストレート(→B)の威力が魅力。

### この技を使え!

ジャブストレートロー(BBA)
ストレート(→B)
逆水平チョップ(→→B)
ブルヘッド(←B)
スカッドキック(↓A)
諸手突き(↓→B)

# ケイト デル王姉ちゃんの道楽格闘が通じるか!?

コンボハイロー(BB➡BA)にクイーンズハウス(⬅⬅BAB)といったコンビネーション技に、ダブルトルネード(⬇BB)、ライトロットクロス(⬅➡BA)などの長い蹴り技がケイトの魅力。相手との距離を取ったまま、蹴り技で牽制し、接近したときはコンビネーション技で一気に勝負をかけるといったスタイルが確立できれば、勝利は間違いないぞ。

### この技を使え!

- コンボハイロー(BB➡BA)
- ジョイントR(➡➡BB)
- コンボニースマート(➡➡BA)
- スラスト(↘B)
- フリップミドル(↙BB)
- ホークウィンドカクテル(↘ABA)

### 空中コンボを狙うには

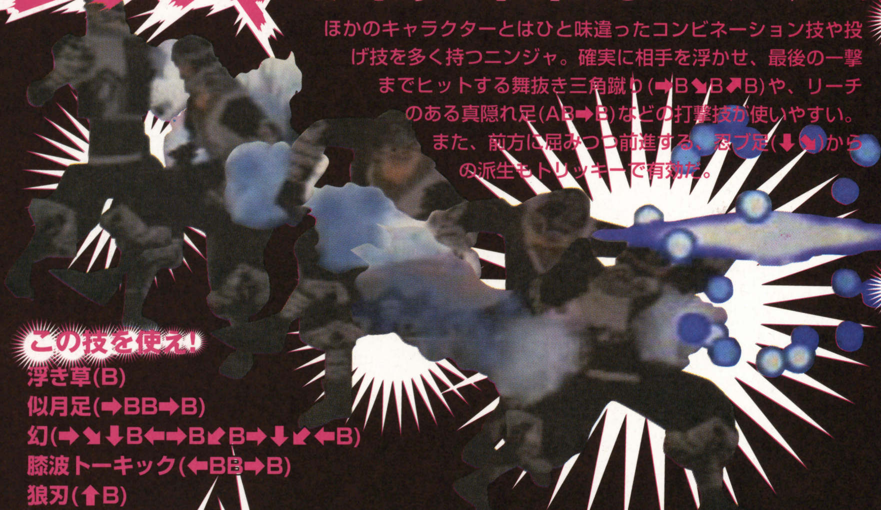
ニーブラスター(➡➡B)、コンボU(BB↘B)、スラストと、どの技もカウンターヒットで相手を浮かせることができる。なかでもスラストは隙が少なく、空中コンボにいちばん繋ぎやすい。しかも、このスラストからでのみ、もっともダメージの高いホークウィンドカクテルに繋げることができるのだ。

### 一撃必殺はコレだ!

ダウン技のアースカクテル(⬇↘➡B)はキャンセルできるので、相手をだましつつ当てることができる。あとはカウンターヒットでスピニングカクテル(⬇AB)と裏拳(➡➡B)を狙っていこう。とくに裏拳は攻撃の出る速さを活かして、相手との出会い頭に置いておくように使うと効果を発揮するぞ。

# ニンジャ 孤高の世直しニンジャの明日はどっちだ!!

ほかのキャラクターとはひと味違ったコンビネーション技や投げ技を多く持つニンジャ。確実に相手を浮かせ、最後の一撃までヒットする舞抜き三角蹴り(➡B↘B↗B)や、リーチのある真隠れ足(AB➡B)などの打撃技が使いやすい。また、前方に屈みつつ前進する、忍ブ足(⬇↘)からの派生もトリッキーで有効だ。



### この技を使え!

- 浮き草(B)
- 似月足(➡BB➡B)
- 幻(➡↘⬇B⬅➡B↙B➡⬇↙⬅B)
- 膝波トーキック(⬅BB➡B)
- 狼刃(⬆B)
- 遅桜(⬇↘AB)

### 空中コンボを狙うには

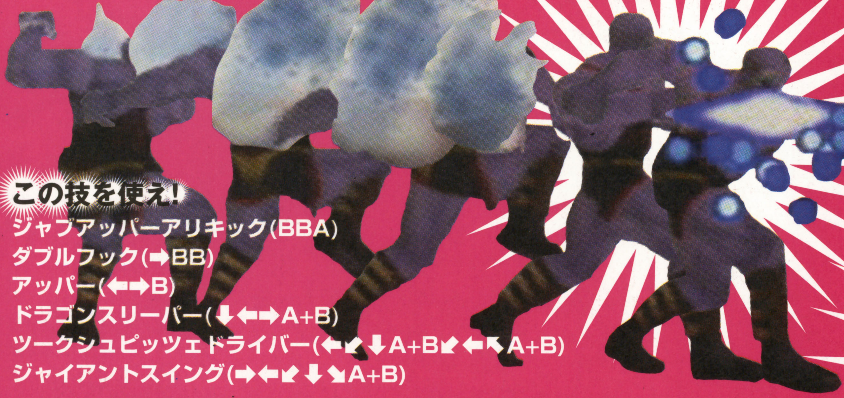
カウンターヒットで相手が浮く覇肘(➡↘⬇B)からのコンビネーションの幻は、ダメージでは全キャラクター中トップクラス。コマンドの入力が難しいが、ニンジャを使うならば絶対にマスターしておこう。浮き草で浮かせた場合は、膝波トーキックが簡単でダメージも大きいので、これを使っていこう。

### 一撃必殺はコレだ!

モーションのわかりにくいダウン技、地雷掌(⬇⬇B)と、出の速いカウンター技、息吹き(➡➡B)がおすすめだ。地雷掌と息吹きどちらとも、技と技の連携の合間にはさんで使うのが効果的。また、ダウン技の旋(⬅➡B)は出が遅く、キャンセルをかけることもできないのであまり使う価値がないぞ。

# ツィーゲ 改造人間を越えた強さをみせつけろ!

ディー・ドッグと似たところが多いキャラクターだがこちらはさらにコンビネーション技が少なく、1発1発の打撃、投げ技の攻撃力が高い完全なパワーキャラクター。相手に少しでも打撃を警戒させたら、積極的に投げ技を使っていこう。とくに、投げ抜けされることのない締め技、ドラゴンスリーパー(⬇⬅➡A+B)の破壊力は絶大だ。



### この技を使え!

- ジャブアッパーアリキック(BBA)
- ダブルフック(➡BB)
- アッパー(⬅➡B)
- ドラゴンスリーパー(⬇⬅➡A+B)
- ツークシュピッツェドライバー(⬅↙⬇A+B↙⬅↖A+B)
- ジャイアントスイング(➡⬅↙⬇↘A+B)

### 空中コンボを狙うには

アッパーのカウンターヒットからが唯一の空中コンボチャンス。浮かせたあとは、ジャブアッパーアリキックがもっとも簡単でダメージも高い。ほかにもストンピング(➡AAA)の空中コンボもあるが、こちらはダメージが少ないので、あまり使う必要はない。浮かせたあとの華麗な空中コンボより破壊力溢れる投げ技を狙おう。

### 一撃必殺はコレだ!

打撃ではキャンセルのかかるラリアート(⬅⬅B)が使えるくらい。あとは投げ技をいかに決めるかがポイント。とくに、ツークシュピッツェドライバー(⬅↙⬇A+B↙⬅↖A+B)ジャイアントスイング(➡⬅↙⬇↘➡A+B)は決まれば4ポイントものポイントを獲得できる。ヒラリを見切って仕掛けていこう!

# 目立つことがすべて！観衆は俺のものだ！ピエール

## 空中コンボを狙うには

ヒットすれば確実に浮くスピンローハイから、ダブルバックナックルアッパー(敵背後時BB➡B)を決めるのが理想的なコンボだ。ほかに空中コンボの狙える浮かせ技は、カウンターヒットでのバックスプリング(敵背後時に伏せてB)のみ。浮かせることができたら、ここでもダブルナックルアッパーを狙っていこう。

## 一撃必殺はコレだ！

背後を向いた状態から不意に出すコンダクター(AAB)は、非常にモーションがわかりにくく相手にとって嫌なダウン技。たまに2発で止めるなどすれば、相手をますます混乱させられるぞ。出が速く下段攻撃をかわすことができるカウンター技のジョルトローリングキック(➡➡B)も使いやすい。

相手に背後を見せたり伏せた状態からでも技が出せるピエールは、そのトリッキーな動きで相手を翻弄することができる。また試合中にヘンシーン(LL)を使えば最大で5段階まで攻撃力を上げることが可能だ。最大までパワーアップすることはまずムリだろうけど、1、2回でも成功すれば十分な効果が得られるので狙っていこう。

## この技を使え！

- ガニーキック(⬅BB⬆B)
- エアーキック(⬇➡BBB)
- スピンローハイ(➡AB)
- バックバタフライ(敵背後時に伏せてAA)
- バックヒールタップ2(敵背後時⬇BB)
- コンダクター(AAB)

# イギリスの喧嘩小僧見参！ムカつくヤツはブン殴れ！ディクソン

## 空中コンボを狙うには

ヘッドアフタヌーン(⬇B➡B)と暴風注意報(⬋B)のどちらともカウンターヒットで相手を浮かせることが可能。決める空中コンボはいちばんダメージが高くコマンドが簡単なエアジャムがおすすめ。ほかにヘビーチューンを決めて、振り向きつつ再度アッパーでカウンターヒットを狙ってみるのもいいだろう。

## 一撃必殺はコレだ！

カウンターヒットも含めたダウン技は、怒れる拳(⬇⬋⬅B)と俺は嫌なヤツさのみ。どちらもやや出が遅いうえにキャンセルが効かないので、いなしか飛び越しで相手の背後を取ってから当てる、というような工夫が必要だ。たまにコンビネーション技のあいだに織り交ぜて使ってみるのも有効な使いかただ。

複数のコンビネーション技を組み合わせて、自分の流れで戦うのが基本スタイル。使うコンビネーション技は路地裏のダンス(BBAB)とヘビーチューン(➡⬇BAB)、エアジャム(⬊BBBB)がおすすめだ。相手のパンチ技での反撃に対しては、積極的に捌き(⬊A+B)を狙っていこう。また不意打ちとして悪魔のヘアカット(⬈B)も有効な技だ。

## この技を使え！

- ジャブハイキック(BB➡B)
- 路地裏のダンス(BBAB)
- ヘビーチューン(➡⬇BAB)
- 俺は嫌なヤツさ(⬅⬋⬇B)
- エアジャム(⬊BBBB)
- グッナイオフィサア！(➡A)

# 中国の誇る格闘少女！なのに目指すはアイドルなのか〜!?メイリン

## 空中コンボを狙うには

止跳爪(⬋B)のカウンターヒットで浮かせることができるが空中コンボに繋がらないので、隙の少ないダッキングアッパー(⬇B)のカウンターヒットで空中コンボを狙おう。決めるコンボは連環腿が非常に当てやすく、与えるダメージも大きい。これを使うのがベスト。ほかは必要ないといっていいだろう。

## 一撃必殺はコレだ！

ダウンが奪えるコンビネーション技の連手破蹴と、キャンセルのかかる螺旋跳脚(BBB⬊B)はどちらも使いやすい。また、カウンターヒットでダウンが奪える三角跳脚(⬅⬅B)は出が速いのでカウンターが狙いやすい。蹴り技なので、リーチに優れているという部分も魅力的。打撃では最強のキャラクターだろう。

## この技を使え

- 連手破蹴(BBB⬊B)
- 連手斜掃(BB➡BA)
- 連環腿(⬅ABB)
- 掃連脚(ABA)
- 天鶴(➡A+BBBBBB)
- 裁き(⬊A+B)

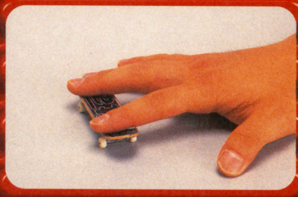
コンビネーション技と単発技問わず、打撃技に関してはどれも一級品。ただし、投げ技は非常に貧弱なので、豊富な打撃技でそれを補っていく必要があるぞ。コンビネーション技でダウン技に派生する連手破蹴(BBB⬊B)や、使い勝手のいい指呼連弾(⬇BBB)はリーチもあるので非常に便利。さらにここに裁き(⬊A+B)を加えれば、かなり強力なキャラクターになるだろう。

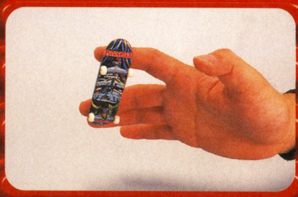
# コレクション性の高いフィンガーボード。集めるだけじゃなく遊んでみよう!

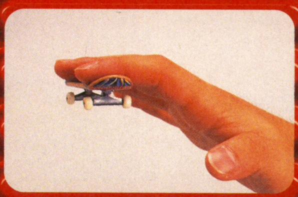
障害物を飛び越えたりガードレールの上を滑ったり、スケートボードっていろんなものを利用してトリックと呼ばれる技を決めることができるよね。指で遊ぶフィンガーボードでも、そんなトリックを決めることができるのだ！　今回はフィンガーボードマスターのテック石井さんに、フィンガーボードのプレイの仕方を教わっちゃうぞ！

## まずはすべてのトリックの基本！　オーリーを覚えよう！

飛んで!!



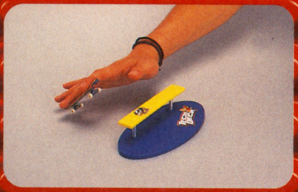




スケートボードでのオーリーは、ボードに乗ったままジャンプするというトリックで、ここからいろいろなトリックに派生していく。フィンガーボードでもそれは同じだ。ボードの後ろ、テールに置かれた中指か薬指を弾くようにして、テコの原理でノーズと呼ばれる前を跳ね上げるよう。その勢いを利用してまボードを空中へ。あとは空中でボードが落ちないようにコントロールし、そのまま着地できれば成功だ。空中での制御がポイントだ。

## オーリーで障害物を飛び越えよう！

跳んで!!

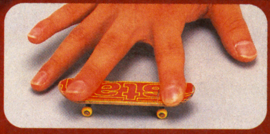


オーリーができるようになればいろんなトリックができるのは説明したとおり。空中でのボードのコントロールが正確にできるようになれば写真のように障害物を飛び越えることもできるぞ。家にある空き缶や雑誌など、その辺にあるものを片っ端から飛び越えて、テクニックに磨きをかけよう。

## フィンガーボードならこの人！

### テック／石井さん

今回64+読者のみんなにフィンガーボードを教えてくれるのは、日本でのフィンガーボードの発売元であるレッズの広報、テック石井アニキだ！　普段は格闘技観戦好きな、さわやかな体育会系のお兄さん。アニキ！　イイ顔してるぜ！

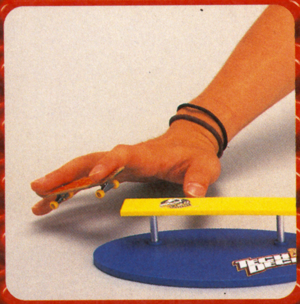


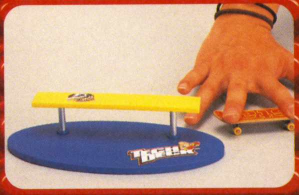
## ワンポイントテク

ボードはこうやって滑らせよう！　ボードへの指の乗せ方は人によって若干の差はあるが、左のふたつのどちらかが基本的な指の乗せ方だ。手が大きく指が長いような人なら、人差し指と中指をボードに乗せよう。逆に、手が小さく、人差し指と中指ではボードをうまくコントロールできないという人は、人差し指と薬指をボードに乗せればいい。

# 滑って!!

## トリックその1・50-50グラインド

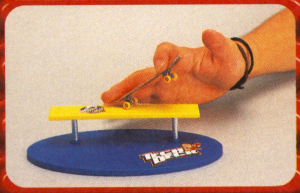




ここからは障害物の上にボードを乗せて滑らせていく、グラインド&スライド系のトリックを紹介するぞ！　まずはウィールを固定するハンガーのテールとノーズ、両方乗せて滑らせていくトリックだ。スライドさせたあとは、ノーズを着地方向に向けてから4輪同時に着地するようにすると、きれいに決まるぞ！

# スベって!!

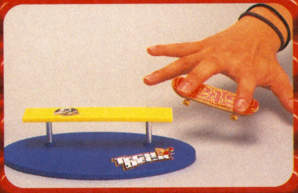
## トリックその2・5-0グラインド

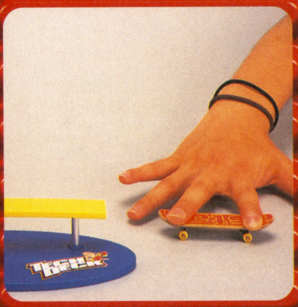


こちらは50-50グラインドと違い、テールのハンガーのみを滑らせていくトリック。オーリーで障害物に乗るときに、テールのハンガーのみで着地させなければならないので難易度はなかなか高い。障害物に着地するときにしっかりとボードをコントロールできていないと、指からボードが離れてしまいバランスを失ってしまう!

# 転ぶ!?

## トリックその3・フロントサイド・テールスライド





デッキのテールを障害物に引っかけてスライドさせるトリック。オーリーで飛んだ後に、テールを引っかけるためにボードをオーリー中に回転させなければいけないという、非常に難しいトリックだ。オーリー前に障害物へスムーズに進入できるかがポイント。降りるときにボードの前後を入れ替えたりするとさらにカッコイイぞ!

## フィンガーボード

- 発売/レッズ
- 価格/1,480円
- 有名スケートボードブランド約15社から発売されている本物のスケートボードと同じデザインのものをシリーズごとにリリース。新しくシリーズ3も発売され、ラインアップはさらに充実。なんと総数200種類以上のボードが発売中だ。さらに、プレイの幅を広げるベンチやランページといったオプションアイテムを買って、今回紹介したトリックを練習するとイイ感じだ！

## プレゼント

以前に紹介したときにも募集したフィンガーボードのプレゼント。今回も5名の読者にこのイカしたアイテム、フィンガーボードをプレゼントだ！　145ページの応募方法を読んでおはがきプリーズ！　ぜひフィンガーボードで遊んでみたいというボーイズ&ガールズ！　カマン！

PRESENT seeP.145

## iモードで、キティちゃんに運勢を占ってもらっちゃおう!!

誰でも一度は見たことあるんじゃない？　と思うくらい、頻繁に放送されている、広末涼子ちゃんのCMで有名なNTTドコモのiモードサービス。口座振込やコンサートのチケット予約など、携帯電話ひとつでできてしまうなんてすごいことだよね。このほかにも、さまざまなサービスが用意されているけど、今回はすでに今月からサービス開始になっている『ハローキティの易暦』を紹介するぞ。

### 手軽で便利なオンラインサービス

iモードサービスは、iモード対応の携帯電話を使って、銀行口座の残高照会や振込をはじめ、スポーツ観戦、映画、コンサートなどのチケット予約、そしてレストランガイドやタウンページ検索など、日常の生活に便利なことがみーんなできちゃうオンラインサービスなのだ。また、iモード対応の携帯電話どうしはもちろんのこと、パソコンやPDA（携帯端末）などのあいだでEメールの送受信も可能。さらに、インターネットに接続して、iモード対応のホームページを見ることもできてしまうのだ。月額使用料の300円と通信料を払うだけで、これだけいろいろなことが利用できるなんてすごいよね!!

### 易占いベースの多彩なメニュー

運勢を占ってくれるフェアリーキティは、まだ、GBソフトでしか商品化されていないまぼろしのキティちゃん。この新しいキティちゃんが、中国で生まれた長い歴史を持っている梅花心易で、あなたを占ってくれるぞ。易によると、この世界は陰（マイナスの力）と陽（プラスの力）がバランスを取ることで、成り立っていると考えられている。そして、この陰と陽が、さまざまなバランスで混ざり合ったときに生まれる8つの力を"八卦"といい、易で占う場合は、この八卦の中から、その人の近くにある力をふたつ探し出して、運勢を見るのだ。

### 365日の易暦

大安や仏滅で知られる暦を深く追求していき、ひとりひとりが生まれ持った運気を365日の暦で教えてくれるのだ。恋愛運や活躍度など、10項目のバイオリズムが用意されているぞ。

### 開運辞典

梅花心易をベースにした、本格的な占いをキティちゃんが行ってくれるぞ。占いや修行をするほどキティちゃんが成長し、立派なフェアリーキティになるという、育成要素も含まれているのだ。

### 開運指南

心の中で思っていることをたどっていくと、運勢も見えてくるという。ここでは、キティちゃんがあげるいくつかの状況の中で、あなたにあてはまるものの項目を選ぼう。開運へのヒントが得られるはず。

### 開運予報

いつ占っても、ついてない結果ばっかり出る！　なんてことは絶対にありえないのが『ハローキティの易暦』。自分の運気が最高になると、自動的にフェアリーキティがお知らせしてくれるからなのだ。

### iモード対応ドコモの携帯電話

❶.デジタルムーバP 501i HYPER　●サイズ(高×幅×厚)(mm)／130×43×20
●連続通話時間／約120分　●連続待受時間／約240時間　●メモリダイアル／500件

❷.デジタルムーバD 501i HYPER　●サイズ(高×幅×厚)(mm)／130×40×22
●連続通話時間／約120分　●連続待受時間／約200時間　●メモリダイアル／500件

❸.デジタルムーバF 501i HYPER　●サイズ(高×幅×厚)(mm)／135×43×19
●連続通話時間／約120分　●連続待受時間／約200時間　●メモリダイアル／300件

❹.デジタルムーバN 501i HYPER　●サイズ(高×幅×厚)(mm)／96×50×24
●連続通話時間／約110分　●連続待受時間／約270時間　●メモリダイアル／500件

●価格はすべてオープンプライス

### iモードサービス『ハローキティの易暦』

●対応機種　NTTドコモiモード
●サービス開始　8月1日
●情報料　月額300円
●ジャンル
エンターテイメント／育成型占い
●iモードに関するお問い合わせは
0210·501·360
受け付け時間：午前9:00～午後5:00
（土日祝日を除く）

サンリオキャラクター　ⓒ '79, '99, SANRIO CO.,LTD.　ⓒ1999 imagineer Co.,Ltd

## キミはこの夏いくつ食べた？『あんずボー』でクールにすごす夏

大阪のももさん、山形のゆうくん、徳島のあやちゃん、いつも読んでくれてありがとう。千葉のルミ子さん、ゲーム雑誌なのに駄菓子？　なんて言わないで。今月も駄菓子のヒミツでは駄菓子を通じて、人間の文化の原点を見つめなおしているのだから。そう、私たちは現代社会に巣食う病根を鋭くえぐり取って、みなさんに貢献しているのです。ていうかやっぱり暑いときは冷たいものが食べたいんです。それだけです。

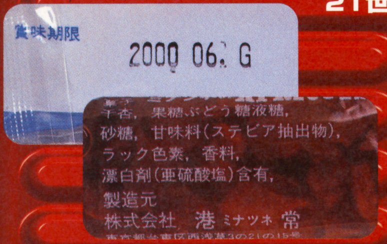
### 急激な売り上げ増加の謎

夏、暑い夏、アイスが食べたい。でも財布の中だけは妙に寒い！　そんなときには1本20円で食べられる『あんずボー』でキマリでしょ。細かく裁断した干しあんずにシロップを加えたあんずボーは、ピーク時にはなんと1日12万本も製造されるんですよ。とはいえ、あんずボーだって35年前の発売当初から今と同様に売れていたわけではない。そう、当時は冷凍庫が普及していなかったから、凍らせて食べるなんて今じゃ当たり前のことができなかった。家庭に冷凍庫が普及するにつれ、あんずボーの製造も増えていったというわけ。技術の進歩は駄菓子にも影響している。

### 発売当時の味を再現！

冷凍庫のなかった35年前はあんずボーをどのように食べていたのか？　心配ご無用、親はなくとも子は育つ、いやそうじゃない。冷凍庫がなければそのまま食べるまで。当時のあんずボーは袋詰めも手作業で、針金で巻いていたのだよ。液体のあんずボーをこぼさずに包装するのは至難の業だったはず。しかしそういった困難を越えたからこそ、現在のあんずボーがあるのです。今を生きる僕らもあんずボーをただおいしく味わうだけでは物足りない。冷凍庫の中にしまわれた、そのあんずボーを外に取り出す、たったそれだけで当時の味を体験できるのだから。

### 21世紀にもこの味を




ここまで読んだキミは、あんずボーはやっぱり凍らせて食べるのがいちばんだと思い知ったはず。いやいや私のせいではありません。溶けたあんずボーを食べるなんてムチャをしたあなたが悪いのです。ところであんずボーは賞味期間が短い、なんて思っている人はいませんか。それは大きな誤解です。干しあんずを使っているため製造から1年も保存可能。では1年過ぎたらどうなるかって？　当然爆発します。ウソです。液体部分が減ってくるんです、ヒミツ情報によると。21世紀に20世紀産のあんずボーを食べるなんてのもオツかもしれません。

### あんずボーを徹底活用

**●無人島に持って行く**
非常食といえば乾パン、なんて言ってるアナタ。賞味期間の長いあんずボーもお勧めですよ。ただし1年以内に救出されてくださいね。
**●暴漢を撃退する！**
たかが駄菓子とは言えども、凍ったあんずボーの硬さはあなどれません。いざというときの武器にもなります。ただし溶ける前に襲われてくださいね。
**●味の薄いジャムとして**　朝の食卓、ゆとりのひととき、ふと気づくお母さん。ハッ、ジャムがない！　なんてときにもあんずボーさえあればまったく平気？　ただしパンからもれないようにしてくださいね。

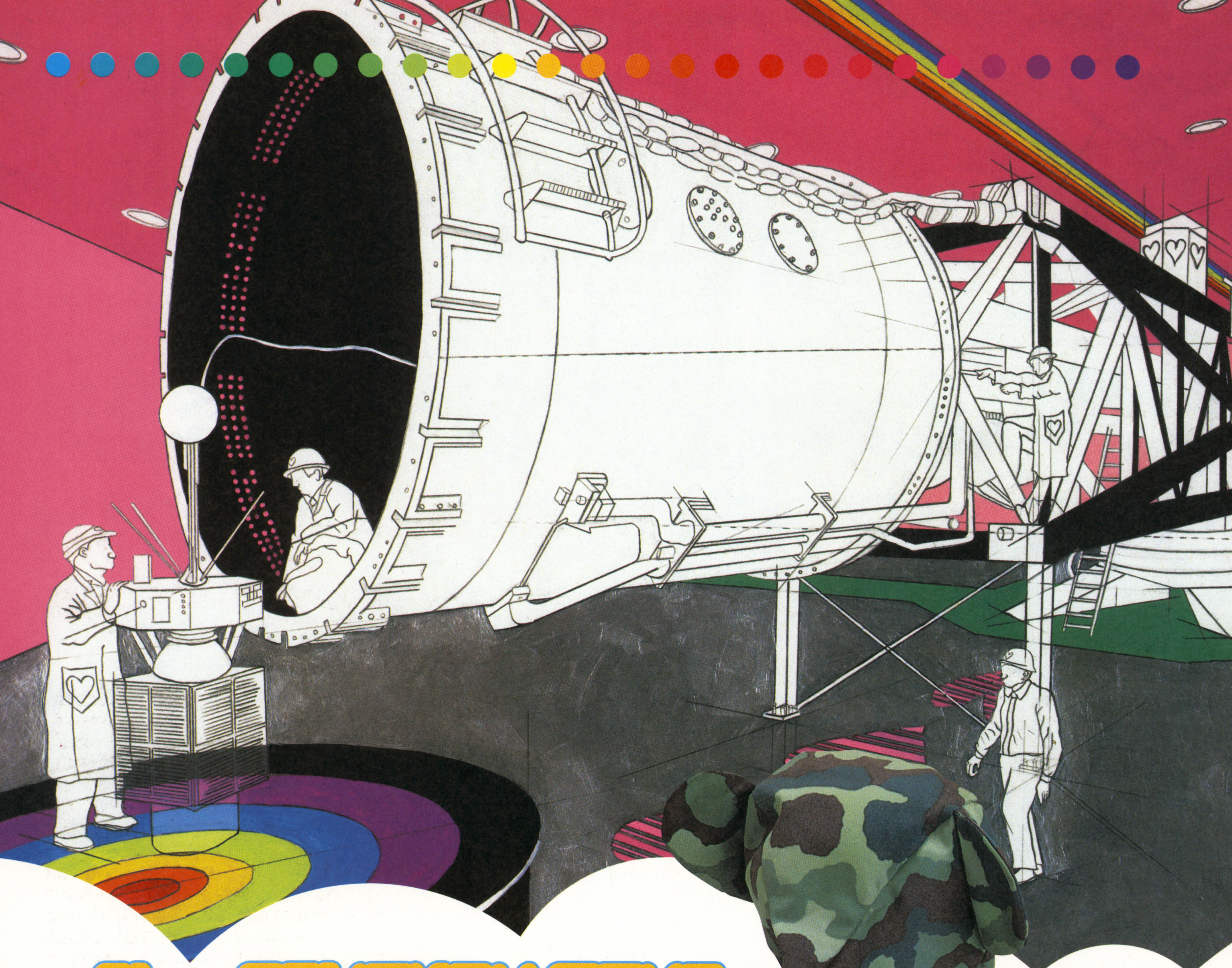
### あんずボー

●製造元／港常（ミナツネ）
●価格／1本20円、ほかに袋売りや箱売りもあり
●約35年前から製造されている老舗駄菓子のひとつ。当時の価格は1本10円。物価の推移を考慮すると、現在の値段はおトク感が強い。やはり夏の出荷が飛びぬけて多いようだ。また、本物の果実を使用しているのは大きな魅力だ。液体にひたすのにわざわざ干しあんずを使うのは、そうしないと細かく裁断することができないから。防腐剤や合成着色料を一切用いていないのに、賞味期間が1年もあるなどたくさんの工夫が詰まっている。

### プレゼント

駄菓子業界には太っ腹な会社が多いという噂はやっぱり正しかったようだぞ。今月も読者のみんなにあんずボーをプレゼントだ！　20本も入っている箱入りを10名にもあげてしまうこの太っ腹ぶりはさすがだ。応募方法は145ページを見てちょうだい。

PRESENT
see P.145



# 21ST CENTURY TOYS

## 21世紀のおもちゃ

3

### テディベア

型番／AK222-02(現在販売終了)
メーカー／FINAL HOME
外形寸法／190×320×115mm
(全幅／全高／全長)
重さ／50g
価格／2,800円



※迷彩柄以外のものは現在も入手可能です。問い合わせ先:03-5624-4854(株)A-net

# 世界の中心で愛を叫んだけもの

## おもちゃは未来のひな形

そもそもおもちゃとは、なんだろう。連載をとおして考察していくつもりであるが、現段階でおぼろげに感じているのは、“すべてのおもちゃは未来を指向している”ということだ。レトロなおもちゃにしても、それが作られたときから見た未来を、あり得たかもしれない未来を、そのなかに宿している。

おもちゃで遊ぶことは、可能性を、未来を手のひらで弄ぶこと。不確定な未来と戯れることにより、ボクたちはそれぞれの未来を夢見て、それを現実にしていく力を得ているのではないだろうか。きっと、おもちゃは未来のひな形なのだ。

さて、今回紹介するのはヌイグルミである。けれどこのヌイグルミ、ただの綿を詰めたクマ形の袋ではない。なかには、ほかのおもちゃにも劣らない、未来への可能性が詰まっている。それにじつはこれ、もともとは防寒用のクッションとして作られたものなのだ。

## いつまでたっても変わらない服

このヌイグルミを作っているのは、玩具メーカーではない。服飾デザイナーの津村耕佑氏である。氏は三宅デザイン事務所に入社後、コレクションラインのアシスタントデザイナーを務めた。その一方で、着ている人を美しく見せることが主目的の服飾デザインにおいて、実際に役立つ服が作れるのではないか、とも考えていたという。

ジーンズや、消防士のコスチュームなどのように流行に左右されない、機能的ゆえにスタンダードな服。そんな服を模索していた'91年当時、ボスニア紛争のニュースが頻繁にTVに流れ、ホームレスが社会問題とされ始めていた。これらの状況にインスパイアされ、“都市におけるサバイバルのための服”というコンセプトが誕生した。

## 最後の非難所(FINAL HOME)としての衣服

このコンセプトは、のちに“ZEROの服”として具現化する。大きなポケットで全体を繋ぎ合わせた服、ポケットにいろいろなものを詰めることで、着る人の都合に合わせてカスタマイズできる服だ。

これは津村氏自らが中学生のときに公園で野宿し、新聞紙などを体に巻きつけて暖を取った経験から生まれている。家を建てるときに断熱材を入れるのと同じように、ポケットに新聞紙などを詰めれば温度調整が可能になる。さらに防寒だけでなく、ラジオや非常食などをポケットに入れれば緊急時に備えることもできるし、柔らかいものを入れて衝撃から体を守ることもできる。機能的でありながら、さまざまな状況に対処可能な簡易シェルターともいえるコートの誕生だ。

寒暖の気候に対処でき、必要なツールを持ち運べる服を着ていれば、野宿をしても空を天井にした家と言えるのではないか。『FINAL HOME』のコンセプトはそこにある。

もっとも、機能性だけを追求していくと高価になってしまう。津村氏は悩んだ末に、商品化の時点でパーフェクトな機能性よりも価格を選択した。安価な服を提供し、より多くの人に着てもらうことで、服がある種のコミュニケーションツールとして機能することを重視したという。迷彩服などをその機能を必要としない都市で着るということが、ある意味で都市という舞台でのステージ衣装となるように。

## サバイバル・コスチューム・プレイング

『FINAL HOME』ブランドでは、コートに詰めるクッションがアクセサリーとして発売されている。ポケットにクッションを詰めるだけで、薄手のコートがダウンコートになるわけだ。さらに“防寒機能を満たすならどんな形でもかまわない”という発想から、テディベアのクッションが登場する。これは緊急時における不安感の解消という役割も考えでデザインされた。

非常時における精神的不安は、物理的な危険以上に重要な問題だ。それは避難セットにトランプが組み込まれていることや、阪神大震災のときに任天堂がゲームボーイを被災地に援助した事実からも伺える。不況によるホームレスの増大や、災害による難民化の可能性が、かなりの現実感を持ってボクたちの未来を圧迫しつつある現在。『FINAL HOME』が発信する服は、決して明るいばかりでない未来の可能性を、文字どおり肌で感じさせてくれる。

極論になるかもしれないが、まんがの『AKIRA』や『ドラゴンヘッド』が描きだすような未来の情景。廃虚にひとり立ちつくす子供の手に、『FINAL HOME』のテディベアが握られていれば、ボクたちは心強いるなにかを感じられるのではないだろうか。なぜなら彼の手のなかには、おもちゃという未来のひな形があるのだから。

(津村氏のコメントはhttp://parallel.park.org:8888/での南条史生氏とのインタビューを参考にさせていただきました。)

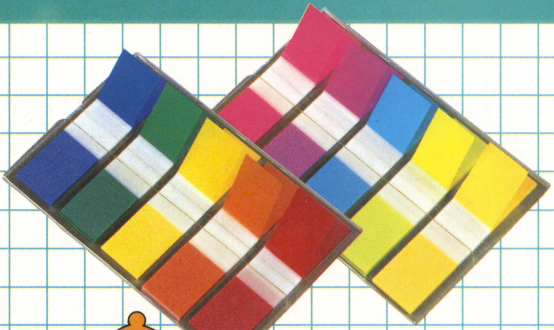
ON THE ORIGIN OF SPECIES

1

2

3

❶FINAL HOMEとしての最初のプロダクト。発売された直後に阪神大震災が起きたのは、暗示的であった。マイナーチェンジを繰り返しつつ、定番商品としていまでも店頭に置かれている。❷暖を取るためにポケットに詰める詰め物。これに精神的ケア、癒しの機能を追加したものが、テディベアとなった。❸津村氏がつぎに提案するのは、情報からのシェルターとしての衣服。母と子を外界から遮断することによって、本来のコミュニケーションを回復させよう、というコンセプトから、その衣服は繭状の形態をとっている。

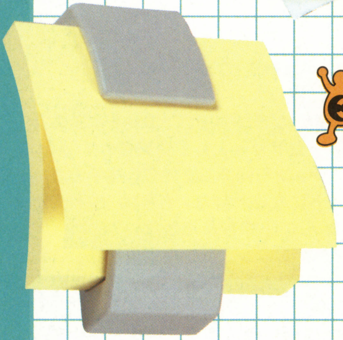
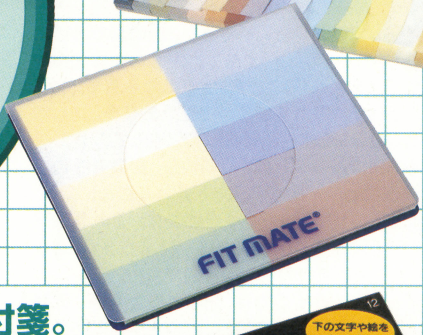


Stationery Showcase vol.3

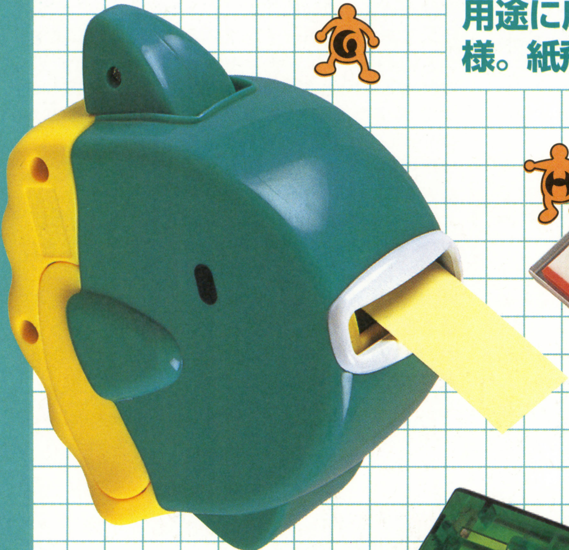
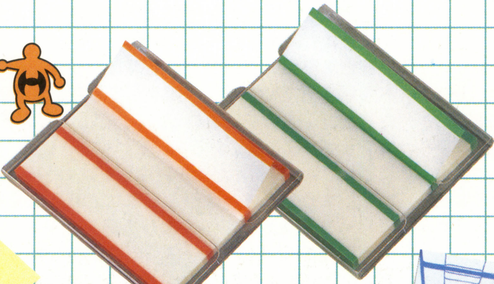
TVチャンピオン 第2代文房具王 高畑正幸の

# ステーショナリーショーケース

～文房具にまつわるウンチク話～

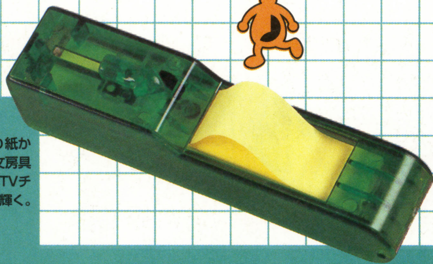




**机やノートにペタペタ貼れる付箋。用途に応じて素材やサイズも多種多様。紙飛行機だってつくれるのだ！**

PRESENT see P.145

著者みずからが編集した『究極の文房具カタログ』を1冊1,000円で通販します。申し込みは往復はがきか電子メールで。折り返し振り込み方法などをお知らせします。
〒263-0016
千葉県千葉市稲毛区天台5-1-19
天台スカイハイツ202　高畑正幸



**高畑正幸**（たかばたけ・まさゆき）

千葉大学自然科学研究科デザイン科学専攻・修士2年。工作（折り紙から金属まで）、音楽、演劇、読書、映画、芸術鑑賞と趣味は多彩。文房具をテーマにしたホームページを公開中。今年の春に放映された『TVチャンピオン（テレビ東京系）』で見事に優勝し、第2代・文房具王に輝く。
E-mail ● takabaru@can.bekkoame.ne.jp
Homepage ● http://www.gunmanet.ne.jp/takabaru/

# 一寸の付箋にも五分の魂

# 付箋はデスクサイドの名脇役

あまりにも普及、定着しているが、じつはいまのような形態の付箋の歴史は浅い。スリーエムの研究員が簡単に剥がれる失敗接着剤をつくってしまったのがはじまりだとか。ポストイットとして発売されたのは1980年のことである。

文具としての歴史は浅いものの、最近はほんとうにいろいろなものが出ていて、その種類や用途は千差万別である。付箋だけで一冊のカタログになっているものもあるくらいだ。どうでもいいような紙片だが、たかが付箋されど付箋、活用次第ではじつに使える小道具なのだ。

ところで、付箋とはいったい何なのだろう？ 辞書を引くと、

**ふ・せん【付箋・附箋】**
用件を書きつけて貼（ハ）る小さい紙。目じるしのために貼りつける紙。貼りがみ。（広辞苑）

**ふせん【付箋・附箋】**
種々の用件などを書きしるし、また目印・備忘のために、貼り付ける小さな紙片。（大辞林）

とある。つまり付箋というのは、“目印”か“備忘・用件の伝達”のいずれかの用途を主な目的とした紙片だといえる。最近ではそれぞれの分野にそれぞれの付箋が開発されている。

目印としては、ⒷⒸなど、紙ではなく透明フィルム状のものが得にオススメだ。書き込みには向かないかわり、色の付いていない部分はコピーにも写らないので、つけたまま複写できる。コピー機のところで1枚ずつ付箋をはがしながら複写するより、ずっと楽で確実だ。携帯性の高いⒸ、地図や図面のポイントを指し示すのに便利なⒹなど、さまざまな形態のものがある。どのように目立たせるかによって選べる。

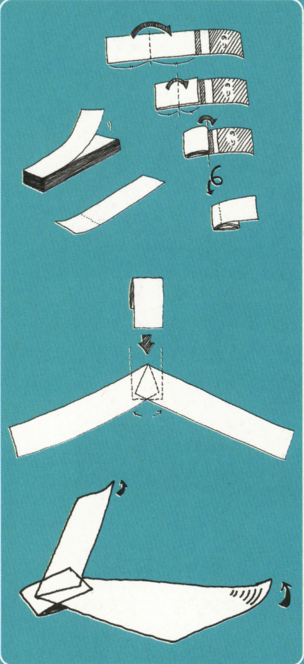
備忘、用件の伝達には、いろいろな筆記具で書き込みやすい紙タイプがいい。To Do リストとしてボードなどに貼って使用するなら短冊状の小さいものでもいいが、電話の横などに置くならある程度の用件が書けるⒺぐらいのものがオススメだ。とくにこれは、手が届くところに貼っておけば、すぐに引っぱり出せるので、ティッシュのように気軽に使える。ボールペンのときと同じで、つねにすぐに使用できることが重要だ。

アイデアをまとめるツールとして使うこともある。頭の中でまとまらないことを思いつくまま、短冊形の小さめのものに一行で書き、それをならべたり組み替えたりしていじくっているうちに整理されてきたりする。川喜多次郎氏のKJ法など参考にしてみるといいと思う。

また、裏技的な使い方で気に入っているのは、スタンプや印鑑を押したときに、その上にかかるように付箋を貼っておくというもの、すぐに書類を重ねても写ったり擦れたりしない。

付箋は、そのものの形状や機能も重要だが、同じぐらいディスペンサー（取り出し用のケース）も重要だと思う。デスクサイドでメモとして使う場合は、Ⓔのように、とにかく思いついたらすぐに取り出せることが重要だし、携帯したいならⒸのような薄型でコンパクトなものが便利だ。さらにⒿのようなしっかりしたケースがあれば、持ち運んでいても、付箋がバラバラのヨレヨレになることはない。今後は、もっとケースの開発にも力を入れてほしいと私は思う。

どうだろう？　たかが付箋でも小さいながらに頑張っているのだ。歴史が浅いだけに今後の発展にも期待がもてるおもしろい文具のひとつだ。



最後にまた付箋を使った遊びをひとつ。付箋で室内用紙ヒコーキをつくるというもの。用意するのはⒶの付箋ハーフ3枚。付箋の接着面を利用するので、ほかには何も必要ない。左の図をよく見てつくってみてほしい。コツは、付箋を自然に剥がしたときのカーブを翼にそのまま生かすことと、最後に翼の端っこを図のように軽くねじりあげること。必ず風のない室内でとばすことが条件だが、うまく作ると、ちょっと驚くぐらいきれいに飛び、慣れれば10メートルぐらい飛ばせるようになる。

Ⓐ **Post-it ふせん　ハーフ　蛍光色 560NE**　350円　住友スリーエム株式会社　●もっとも代表的な付箋のひとつ。ハーフと言うだけあって幅が狭いが、私は一行メモや目印に使うにはこのサイズが気に入っている。また、本文に書いてある紙飛行機にはこれが最適。

Ⓑ **Post-it テープフラッグ　ハーフサイズ 680H-2**　320円　住友スリーエム株式会社　●1枚ずつ取り出せるケース入りの付箋だが、ⒺよりもⒸに似ており、書き込みよりも目印に向いている。半分は透明なので、コピーしたいページの隅に貼れば、貼ったままコピーできる。

Ⓒ **Post-it テープフラッグ　透明見出し/蛍光色　各300円**　住友スリーエム株式会社　●とても薄く、手帳のカード入れなどに固定しやすいようにフラップと両面テープがついている。目印用としての携帯にはイチ押しだ。

Ⓓ **ココポ　シールマーカー**　300円　コニシ株式会社　●地図などで、ここだ！　と場所を指し示すにはこの形。機能が絞られているが、そのぶんとてもわかりやすい。

Ⓔ **Post-it ポップンジョット　ディスペンサーセット PD-3**　700円　住友スリーエム株式会社　●ちょっと大きめの付箋がティッシュペーパーのようにつぎつぎ出てくる。裏には両面テープがついているから、いつでもすぐ手が届くところに貼っておけば、突然のアイデアや電話のメモにも困らない。

Ⓕ **フィットメイト・ハーフトーンカラー/ミニ**　600円/350円　リンテック株式会社　●付箋の色と言えば黄色やピンクが多い中、落ちついた色調が美しく、まるで色鉛筆や女性の化粧品のようだ。たまには用途ではなく気分で色を選ぶのもいいかもしれない。

Ⓖ **シャベッタラーズ　ポストデマンボ**　1,200円　株式会社メガハウス　●付箋が1枚ずつ取り出せるディスペンサーで、1枚取り出すごとに♪～♪♪♪マンボ！　としゃべるのである。暑苦しいといえなくもないがバカバカしくてかわいいでなないか。

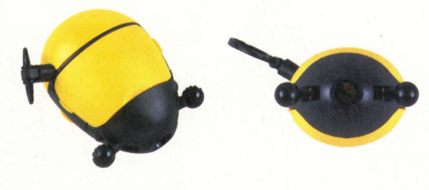
Ⓗ **Post-it テープフラッグ　インデックス**　300円　住友スリーエム株式会社　●そのまま貼るだけでインデックスになる。書籍や、整理途中の資料など、本格的にインデックスをつけられないようなものでもこれなら気軽に貼れるし、変更も簡単だ。

Ⓘ **Tree's スティックメモ　透明/無地**　480円　プラス株式会社　●全面透明フィルムなので下の絵や文字が隠れず、そのままコピーをとってもほとんど写らないので、地図や、図面などに校正や注意書きなどを書き込むのに便利。新たな使用法の可能性を持っていると思う。

Ⓙ **プルペッタ**　480円　スーパープランニング株式会社　●ガムのケースのようだが、付箋専用の携帯用ケースなのだ。しかも、スライドを動かすと1枚ずつピロッと持ち上がるようにできている。これなら持ち運んでもクシャクシャにならずにすむ。9月20日より発売予定。

## Quiz これは何に使うもの？

タマゴを横に押しつぶしたような外観。中央部には指を引っ掛けられるリングが出ていて、なにやら引っ張って使うみたいだ。真上からの写真（右）を見ると、真ん中に小さな穴が空いている。シャーペンが普及して出番が減っているこの文房具は、一体何だろう？



鉛筆削り器プルマン　シー・アンド・シー株式会社　●耳のような部分をつまんでエンピツをセット。リングに指をとおして引っ張ると、いとも簡単にエンピツが削れてしまうのだ。たまった削りカスを捨てるには、黄色い部分のフタをパカっと開ければいいのだ。手に収まるコンパクトさがキュート！

©1999 Nintendo / CAMELOT

任天堂
1999年8月10日発売
価格 3,800円(税別)

『マリオゴルフGB』の醍醐味は、自分自身もゲームを通じてゴルフのテクニックを磨きながら、
自分の分身を鍛え上げていくところにある。
最強のゴルファーを目指す4人のキャラクターのなかで、キミのベストパートナーになってくれるのは誰かな？

## シェリー
200Yards

たかさ
ひくめ ／ たかめ
もちだま
フェード ／ ドロー
ミートエリアコントロール
せまい ／ ひろい
わるい ／ よい

パワーに物足りなさがあるものの、その欠点を補って余りある素直な球筋とコントロール能力の高さが自慢のシェリー。比較的素直に成長してくれるので、波のない、安定したプレイを重視するプレイヤーにオススメのキャラクターだ。

## キッド
202Yards

たかさ
ひくめ ／ たかめ
もちだま
フェード ／ ドロー
ミートエリアコントロール
せまい ／ ひろい
わるい ／ よい

キッドの序盤での成長力の早さは、そのわんぱくさゆえか？　ただ、パラメーターの伸びかたが少々わがままなので、辛抱強さが必要だ。だが、経験を積んでいけば、4人の中でもいちばんパワフルなキャラクターに育つだろう。

## 彼らとともに最強ゴルファーの座を目指せ！

元陸上選手だったというアゼリアは、足腰を鍛えてあるせいか、くり出すショットに安定感がある。ショットタイミングに今ひとつ自信が持てないというプレイヤーは、クセがなく扱いやすい彼女をパートナーに選ぶといい。

## アゼリア
204Yards

たかさ
ひくめ ／ たかめ
もちだま
フェード ／ ドロー
ミートエリアコントロール
せまい ／ ひろい
わるい ／ よい

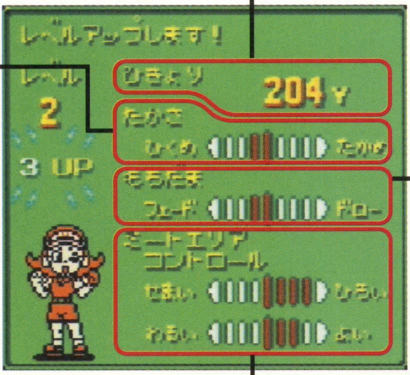
ジョーは最年長だけあって、初期の飛距離も最長。しかし、豪快さの反面、テクニックに弱みがあり、ボールのコントロールに苦しまされるかも。ちょっとクセがあるので、腕に自信のあるプレイヤー向けのキャラクターだ。

## ジョー
205Yards

たかさ
ひくめ ／ たかめ
もちだま
フェード ／ ドロー
ミートエリアコントロール
せまい ／ ひろい
わるい ／ よい

# キャラクター育成のコツ、お教えします

**さまざまなテクニックを覚えたり、トーナメントで勝ち抜くことで、キャラクターは経験値を得る。これが貯まるとレベルアップできるようになるが、4つあるパラメーターはキャラクターにどういう影響を与えるのだろうか？**




**●弾道の高さ**

弾道が高いと風の影響を受けやすく、低いと風を利用しにくくなる。『マリオゴルフGB』では、ボールに対する風の影響が小さくないため、弾道が高いと多少プレイしにくくなるかもしれない。だが、高低どちらかに極端に数値が偏るようなことがなければ、レベルアップは後回しにしてもかまわないだろう。

**●飛距離**

飛距離のパラメータを強化すると、当然ボールが遠くまで届くようになり、トーナメントでも有利になる。だが、コースの攻略次第では、飛距離がなくてもそれなりに戦い抜くことができる。ミートエリアとコントロールのパラメーターが低下しないようなら飛距離を伸ばす、という程度で問題ないはずだ。

**●ボールの曲がり具合**

フェードは打ったボールが左に飛んでから右に曲がり、ドローはその逆で右に飛んでから左に曲がる。飛距離を強化すると、ボールの曲がりかたはどちらか一方に向かって強くなっていく。クセのあるボールでプレイするのが苦手なプレイヤーは、このパラメーターを優先的にレベルアップさせるといい。

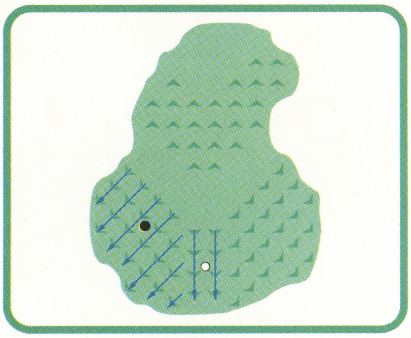
**●ミートエリアとコントロール**

この項目は、優先的にレベルを上げることをおすすめする。というのも、この能力が低いとミートエリアが狭くなり、さらにミートエリアの中心を外すと、ボールがとんでもない方向へ飛んで行くのだ。また、アプローチショットなどでかなり苦しむことになるので、こまめにレベルアップしておきたい。

**『マリオゴルフGB』における難関のひとつとなりそうなのが、パッティング。傾斜を考えずにやみくもに打っても、なかなかカップインしてくれないのだ。というわけで、ラインを読むためのコツを紹介。ご参考あれ。**

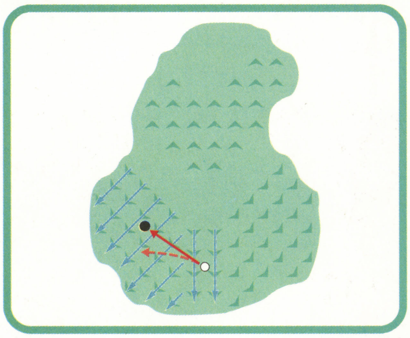
# パッティングのコツ、お教えします

### 傾斜に沿って線を引く



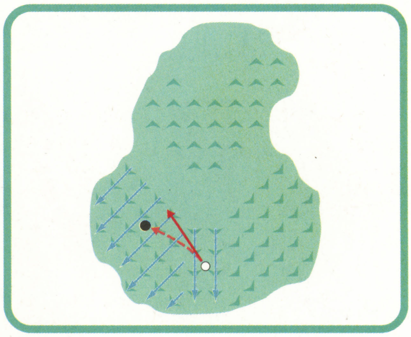
まず、グリーン上の傾斜を結ぶ形で引いた線をイメージ。さらに、傾いた方向に対して矢印を引く。その矢印の方向にボールは流れていく、と考えるわけである。

### ボールとカップを直線で結ぶ



次に、ボールとカップを結ぶ直線を引く。この直線は、傾斜に沿って引いた矢印の影響を受け、微妙に曲がる。つまり、カップを直線的に狙ってもボールは曲がるのだ。

### 傾斜の影響力を考えつつ、直線のイメージを修正

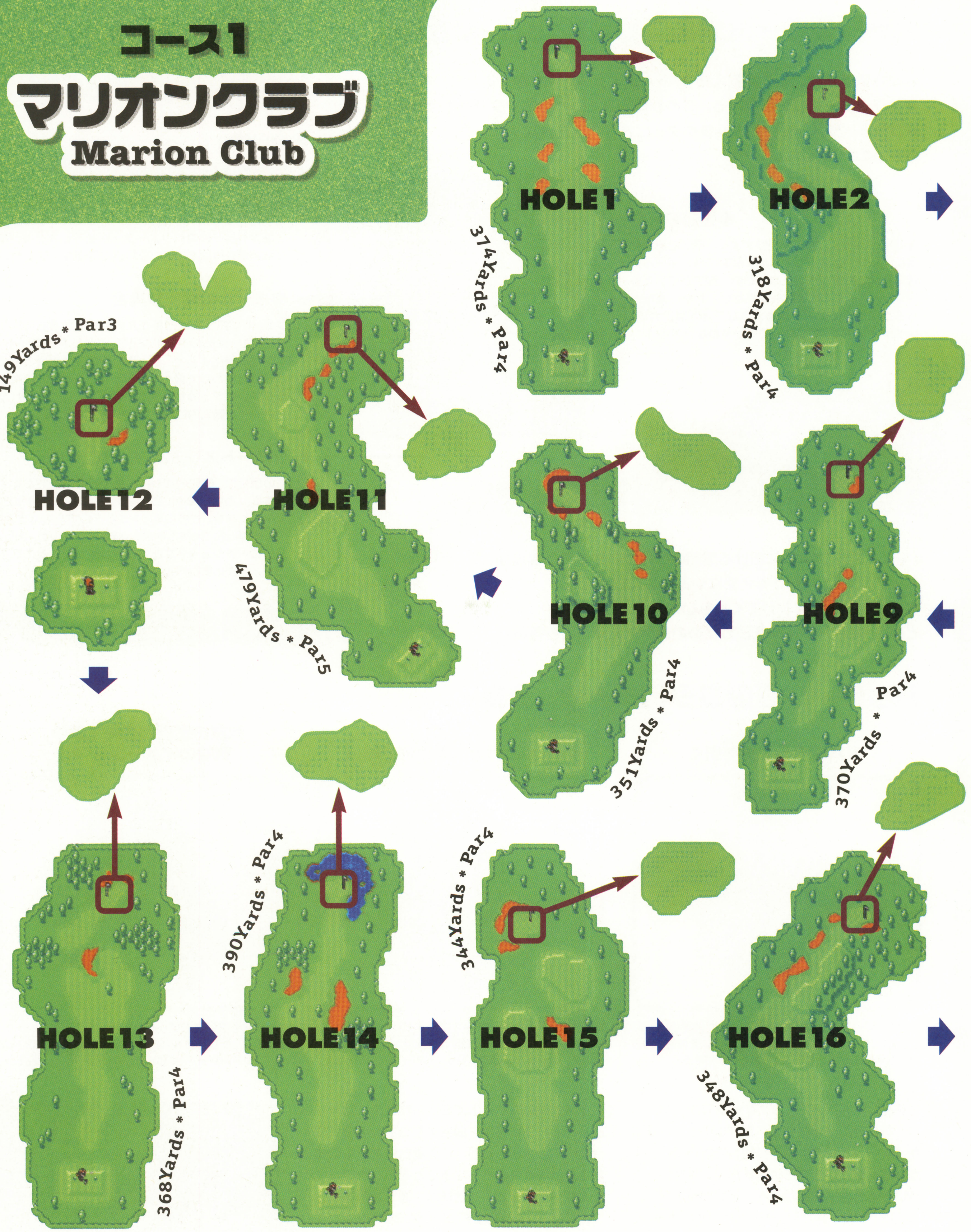


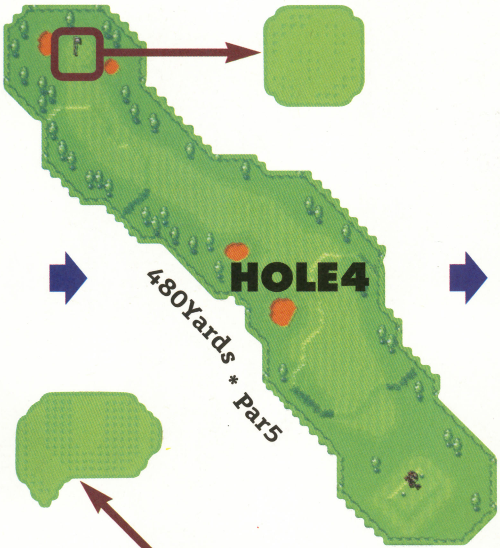
「>」の色が濃いほどグリーンは傾いていることになり、ボールの曲がりかたも大きくなる。このことを考えながら、打つ方向や強さを調整して、パッティングに臨もう。

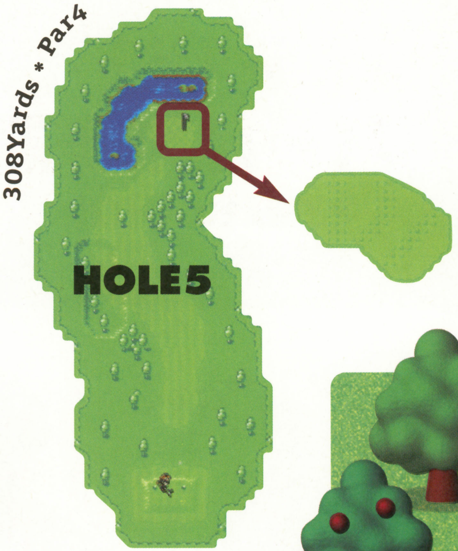
『マリオゴルフGB』のグリーンでは、傾斜は「>」の向きで表示される。慣れないうちは傾斜がイメージできず、傾きに対して斜めに打つようなパッティングで苦労するかもしれない。こういうときは、傾斜がパッティングラインをどう曲げるかを、線を引いてイメージするといい。

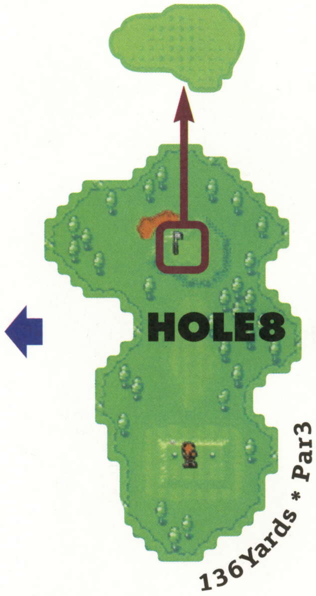
イメージの方法は上で図示した通り。傾斜に逆らって打つ場合は、通常よりも少し強めに打っていく必要があるが、この場合はボールの曲がりかたがやや小さくなることを忘れずに。逆に、傾斜に沿って打つときは、傾きを利用しつつ、ギリギリの強さで打っていくのがコツだ。

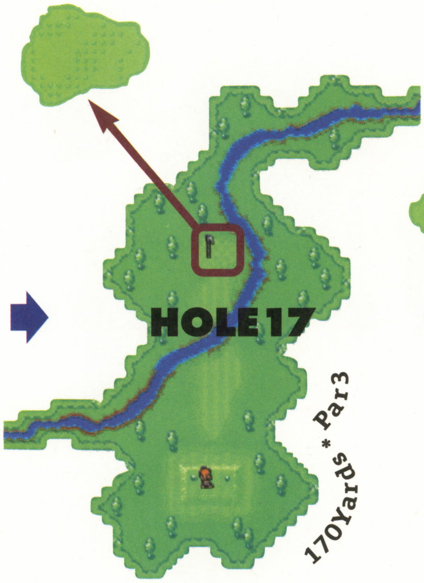
# コース1
# マリオンクラブ
## Marion Club





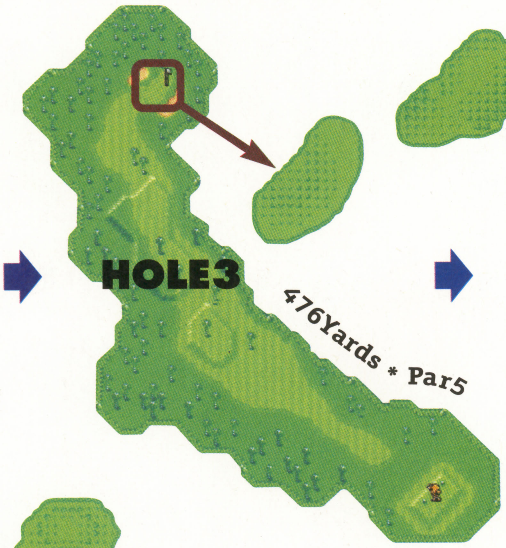



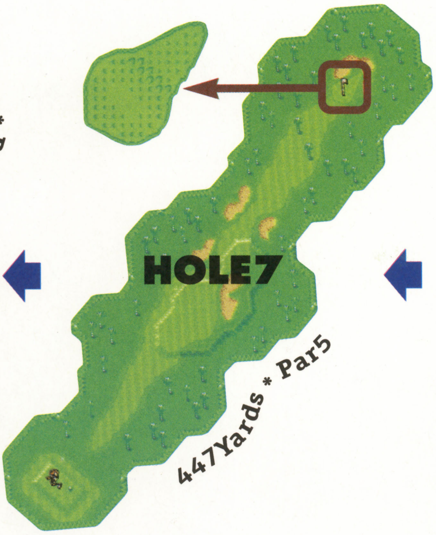


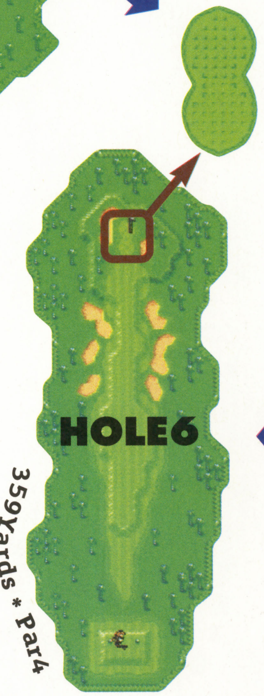



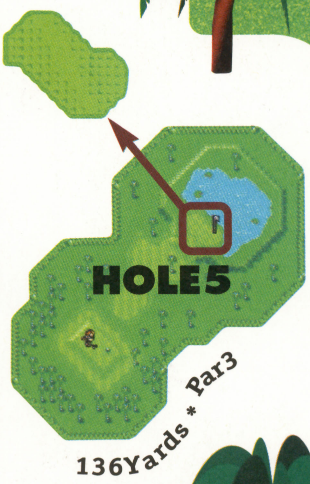
**●HOLE1** グリーンまでの視界が一直線に開けたホール。おにぎり型のグリーンは、中央かやや左を狙っていくといい。
**●HOLE2** 2打目は、フェアウェイからグリーンを直線的に狙える場所にボールを落とすようにアプローチしていこう。
**●HOLE3** グリーンの周りをバンカーが取り囲んでいる。オーバーさせるよりは、手前に落として寄せたほうが無難だ。
**●HOLE4** 左手にあるバンカーに気を付ければ、あとは簡単。グリーンの中央寄りに落とすと、パッティングが楽になる。
**●HOLE5** ホールの中央部にあるくぼみに注意。ボールコントロールに自信があるなら、グリーンの左側を狙っていこう。
**●HOLE6** 飛ばしてドッグレッグ部にある木に近づくより、手前から池越えするほうがいい。グリーンは右上にアプローチするとベター。
**●HOLE7** 1打目はホール中央のくびれの手前に落とし、2打目でくびれを越す。グリーンは奥の中央の部分に落とそう。
**●HOLE8** グリーンは高台の上にある。やや広くなった右側に、バックスピンをかけてピッタリと落としていきたい。
**●HOLE9** 1打目はホール中央の盛り上がったところから落とさないように。グリーンは手前から寄せていくのが吉。
**●HOLE10** 風と腕とカップの位置次第では、中央左の小さなフェアウェイを狙うのも手だ。グリーンの落とし場所は手前。
**●HOLE11** 中央の細くくびれた部分は、手前から一気に越えてしまいたいところ。グリーンは奥側に落としていこう。
**●HOLE12** フェアウェイからのランニングアプローチで、ハート型のグリーンの左側に乗せる、というのが理想的。
**●HOLE13** 1打目は左寄りに打ち、グリーンを直線的に狙えるようにする。グリーンは真ん中を狙っていくのが無難か。
**●HOLE14** ホール中央にある2本の木のあいだを目がけてティーショット。カップ周りが平坦なので、直接狙っていこう。
**●HOLE15** 左側の盛り上がったフェアウェイに乗れば、2オンが可能。アプローチは、カップのやや奥に落としていく。
**●HOLE16** ドッグレッグ部に落とせば、グリーンに直線的にアクセスできる。カップの左上に寄せてやるとベターだ。
**●HOLE17** ピンはデッドに狙っていきたいが、自信がなければ、グリーンの中央に落とすつもりで攻めていこう。
**●HOLE18** 飛距離と風に恵まれなければ、3オンで十分。グリーン左下を狙えば、ラフからでもチップインが期待できる。

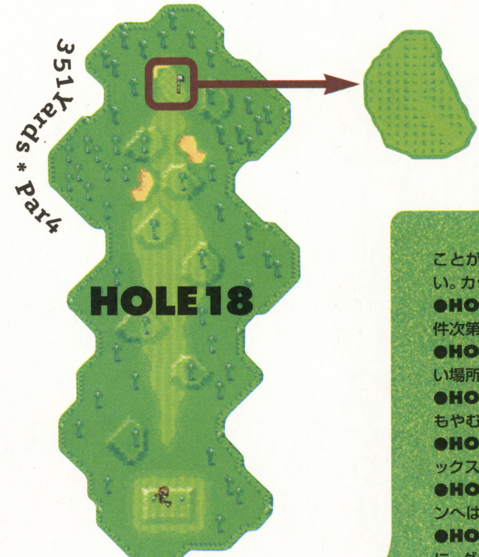
# コース2
# パームクラブ
## Palm Club








**●HOLE1** クリークを越えなくても2オンは可能。無理せず刻んで、グリーン中央のやや左にアプローチしていこう。
**●HOLE2** パー4だが、2オンは少々難しい。グリーン右上に落としていくか、ラフからのチップインを狙うのが手だろう。
**●HOLE3** 椰子の木には極力近づかないように注意。グリーン左側にボールを落とすと、パッティングは比較的楽になる。
**●HOLE4** フェアウェイ中央の盛り上がった部分から外れると苦しいかも。ピンのやや手前がボールの落とし場所になる。
**●HOLE5** グリーンが横長なのでオーバーしないように注意。フェアウェイからのランニングアプローチでオンさせたい。
**●HOLE6** 1打目で無理に飛ばさずとも、200ヤードもいけば十分に2オン可能。アプローチはピンの左上に落とすといい。
**●HOLE7** ホールの真ん中あたりにあるバンカーは、手前に刻んで一気に越す。グリーンはランニングアプローチでオン。
**●HOLE8** グリーンの右奥に止めるつもりでティーショット。もしくは手前のフェアウェイをうまく使い、ここから転がしていこう。
**●HOLE9** 1打目は、グリーンが直線的に狙える場所に落としたいところ。グリーン右上あたりに乗せていくとベター。

**●HOLE10** 2打目はスライスボールを使い、フェアウェイ沿いに飛ばしていきたい。ピンはデッドに攻めていい。
**●HOLE11** 230ヤード以上飛ばすことができないと、ティーショットでのクリーク越えは厳しい。カップへはランニングアプローチで寄せよう。
**●HOLE12** グリーン中央にカップが切られているなら、条件次第だが、思いきってホールインワンを狙っていきたい。
**●HOLE13** クリークの向こうの椰子の木がジャマにならない場所に落としていくのがポイント。ピンはデッドに攻める。
**●HOLE14** フェアウェイが狭いので慎重に。3オン1パットもやむなしだ。グリーンの落とし場所はピンの手前で。
**●HOLE15** 手前と奥のバンカーに注意。距離を読んで、バックスピンをかけてボールをピッタリ止めていくこと。
**●HOLE16** 1打目はバンカー横のフェアウェイへ。グリーンへはボールの下を叩き、真ん中あたりへアプローチを。
**●HOLE17** フェアウェイの広くなった部分を渡り歩くように。グリーンの落としどころはピンの手前あたりになる。
**●HOLE18** フェアウェイは低いところを狙ったほうがいい。グリーンの芝目は複雑なので、チップインを狙うのも手。

# ドローボールは勇者の証　～マリオがドローを打つ理由～

**「マリオはなぜ最初から使えないのか」「マリオはどうしてまっすぐのボールを打たないのか」……『マリオゴルフ64』にはいくつかの「?」がある。だが、その理由というのは、ゴルフを知る人間にとってごく当たり前のことだったのだ。ソフトの制作者である高橋兄弟の口から、その理由を語ってもらった。**

Photo Noriaki Imai • Stylist Mie Egawa • Special thaks to MAYFLOWER Golf Club

—数日前に、プレイステーションの『みんなのGOLF』で遊んでみたんですが、ショットゲージの動きに合わせて、キャラクターがテイクバックしないんですね。そういったところも含めて、『マリオゴルフ64』と似ていると思い込んでいた部分が、かなり違っていたんでビックリしました。当然ですが、大きく進化してますよね。

**高橋宏之(以下「宏之」)**:『マリオゴルフ64』を作るにあたっての最初のコンセプトが、「画面上のすべてのものを、リアルポリゴンで表現する」というものだったんです。開発スタッフからも、「リアルポリゴンのキャラクターを出す意味はあるのか?」っていう意見があったけど、僕らはどうしてもこだわりたかった。なぜかと言うと、僕らが前に作ったゴルフゲームの、「立体のコースの中に平面のキャラクターがいる」ということに対して、違和感を感じていたんです。ほかにも嫌だったのが、例えばアゴのあるバンカー(※1)がなかった。そういう、周りで見ている人が「あんなところから打つの!?」っていう状況が、実際のゴルフにはいくつもあるんです。自分が攻めれば攻めるほど、そうなることがあるのがゴルフというものなんですが、前作では「コースが立体」とは言いながらも、そういう状況に陥ることはなかったんです。

—すべてを立体的に表現したかった、と。

**宏之**:ショットゲージの動きとテイクバックとがリンクする、というのも、結果的にはプログラマーが実現してくれたんですが、それも「リアルポリゴンでやる」っていう前提があったからこそなんです。それに、ポリゴンの表現能力が優れているN64というハードでソフトを作るんだったら、絶対にやるべきだった。それをすることによって、ユーザーに「N64を持っててよかったな」って感じていただかなければいけないと思うし、そういうソフトを出すのが僕らの使命だと思うんですよ。結果として、我々がやりたかった「立体的なコースを描く」ことが、かなり表現されていると思います。「コースっていうのは立体なんだ」というところから始まって、立体的なものをどうプレイヤーにわかってもらうか……そういう工夫っていうのは、スタッフのみんながよくやってくれましたね。それと、なるべく操作を簡単にして、その代わり奥深いゲーム性を提供する。反射神経を競うよりも頭脳を使うほうにゲーム性をシフトさせよう、っていう意図があったんです。

**高橋秀五(以下「秀五」)**:操作性のシンプルさというのは、ゲーム性を研ぎ澄ますために、余計なところに神経を使わなくていい仕組みを追求した結果のひとつなんです。例えば、ターゲット表示を見れば、ボールの落下地点やアンジュレーション(※2)がある程度読める。そこで「どう打てばいいのか?」っていう部分を、プレイヤーがじっくり考えることができますよね。ほかにも、クラブがシュッて抜けたときの爽快感を味わうためには、操作そのものにも爽快感がないとだめだと思うんですよ。そういうところに関しても、自分たちとしては気を遣ったし。

**反射神経を競うよりも頭脳を使うほうにゲーム性をシフト**

**宏之**:秀五さんがまたこだわるんですよ、「ドライバーの気持ちよさはこうじゃない!」って。そういう感覚の中でプログラマーとやり取りしながら決めていくのって、お互いに精神的に相当消耗することだと思うんですけど、それをクリアして出てきたのが、あの"ボールが飛ぶ感覚"なんだろうね。僕らが「こういう飛びなんだ」って言っても、プログラマーは「物理的に、そういう飛びかたはあり得ない」と反論してくる。でも、実際にはボールっていろんな飛びかたをしてるんですよ。それで、いろんなポイントから本物のボールの飛びかたを見てもらって、「ボールをこう飛ばさないと、ゴルフの臨場感というのは出ないんだな」っていうのをわかり抜いたうえで、あのボールの飛びが作られたんです。

—爽快といえば、「ナイスショット!」のときのボールの飛ぶ音がまた素晴らしいですよね。

**秀五**:だって、そのためにわざわざプログラマーを連れて、プロのトーナメントを見せに行ったんですから。みんな"ヒョロロロロ～"って飛ぶと思ってたんですよ。「理論的に、そんな強く風切り音がするわけがないから、これくらいの音でいいんじゃないんですか」って。でも、ほんとにいい当たりをしたときは"バシューッ!!"って飛んで行くんです。だから、「じゃあ、プロの球が頭上を越えていくときの音を聞いてみようよ」ってことになって……行って来ましたよ、去年の夏の暑いさなかに(笑)。

**宏之**:とにかく、僕らがゲーム機の中でああいうゴルフをやりたかったんですよね。実際にゴルフをプレイするのは大好きだけど、いつもコースに行っているわけにもいかない。そんなときに、本当にコースに出た気持ちにさせてくれるようなゲームがあれば……という気持ちがあった。だから、ゴルフのストイックな部分が好きな人にとっては、『マリオゴルフ64』はほがらかすぎるのかもしれませんね。それは、ある意味で僕らが普段やっているゴルフを象徴しているのかもしれないね。

**秀五**:僕らは、打つときに「スタンスはこれで、クラブのフェイスはこうで……」なんて厳密に考えてませんから(笑)。球筋をイメージしながら、ちょっと素振りをしたら集中してバシュッ!　あとはワーイって喜んで(笑)。実際のゴルフのスイングも、じつはシンプルなんだよね。考えたときほどミスするし(笑)。とにかく、実際のゴルフの楽しさを、ゲームに添う方向で追求できたのが『マリオゴルフ64』なんです。だから、今までの自分たちのプレイの集大成とも言えますね。

**宏之**:他のゴルフゲームと比較してみていただければ、『マリオゴルフ64』がポリゴンで作られたゴルフゲームの決定版であるということが、わかっていただけると思いますよ。

**秀五**:ゲームの導入部にしても「マリオってこうだよな」っていうものにしたかったから、すごく気を遣いまし

**＊1 アゴのあるバンカー**

「アゴ」とは、切り立った崖のようになった場所を指す。山なりのボールを打って越えることになるが、砂への埋まり具合によっては、なかなか出せないことも。ちなみに、程度の差こそあれ、バンカーというのは概して窪んでおり、そこに砂がたまっているのである。

**＊2 アンジュレーション**

地面についた起伏や高低差のこと。フェアウェイにアンジュレーションがある場合、その傾きによってボールの飛ぶ方向は左右にずれてしまう。また、グリーン上のアンジュレーションは、ボールのラインを左右に乱す。厄介な存在だが、あって当然のものとも言える。

# 『マリオゴルフGB』で遊んで、みんなでウンチクを語ってほしい

た。それと、マリオのゲームはファミリーで遊ぶものだから、漢字は一切使わないで、ローマ字もできる限りなくそう、と。ほかにも、データのセーブ方式にしても、できるだけみんなが最後まで遊べるようにしたかった。でも「これじゃゲーム性なくなっちゃうよね」って言われるようなシステムにはしたくない。それで考え出したのが"☆"と"○"（※3）なんです。1ホールずつセーブできるから、誰でもクリアできるし、小さな子供たちも楽しめる。さらに、ノーセーブでクリアした人にはごほうびがある。最終的にこのシステムに決定するまでに1ヵ月くらい悩みましたけど、「これだな」っていう答えが出せたと思ってます。

**宏之**：キャラクター、コース、バーディーバッジ、リングショット……いろんな部分で「クリアしたね、偉かったね」ってごほうびをあげたかった。そういうのって、子供だけじゃなくて、大人だって嬉しいと思うんですよ。

**秀五**：『マリオゴルフGB』に『マリオゴルフ64』のステータスデータを移せば、「俺はここまでやったんだよ」ってみんなに見せて自慢できるし(笑)。

──なるほど、それが『マリオゴルフGB』の"64メモリアル"（※4）の存在理由だったんですね。

**秀五**：口で言うのと、ゲームのデータ画面で「これだ！」って見せるのとでは、やっぱり違いますよね、説得力が(笑)。それで、"ごほうび"の発想の延長上で、『マリオゴルフGB』のミニゲームは、その全部が「クリアすることでスターをゲットできる」ようになってるんです。うちの社内でもね、「俺、星こんなに取っちゃったもんね～」ってみんなが盛り上がってるのを見て、「お、バッチリじゃん」みたいな(笑)。ただデータを表示させてるだけかもしれないんですけど、そういうところが楽しければ、ゲームの細かい部分を見る機会も増えるじゃないですか。ゴルフ場に来てても、そうですよね。コースに出れば楽しいのは当たり前ですけど、レストランでビール飲んで「スコアどうだった？」「あのホールでのショットが……」ってワイワイ話してるだけでも楽しい。それと同じで、"どこにいても楽しい"っていう感覚を『マリオゴルフGB』で味わってもらえたらいいな、って思いがすごく強かったんです。だから、社内での反応を見て、「自分たちの方向は間違ってなかったんだな」って気持ちになりましたね。

──『マリオゴルフ64』は人の輪の中心にあって、『マリオゴルフGB』は自慢しに行くためのもの、と。

**秀五**：そうです。だから、はっきりとすみ分けができていると、僕らとしては思ってます。

**宏之**：『マリオゴルフGB』でひとりでとことん遊んでもらって、それを『マリオゴルフ64』でお披露目する、というのが理想ですね。それと、うちの社内で、「テレビ中継を見ながら『マリオゴルフGB』の用語辞典を見てたら、ゴルフのルールがかなりわかった」っていう人がいるんですよ。

**秀五**：トーナメント中継で使われている言葉の意味とかを、用語辞典を見ながら覚えた、理解したって。ほんと、「これ、みんな見てくれんのかなぁ？」って、作ってるときにずーっとボヤいてたもんねぇ(笑)。でも、その話を聞いて「作ってよかった～」(笑)。だから、『マリオゴルフGB』で遊んで、ぜひみんなでウンチクを語り合ってほしいですね。

**宏之**：ユーザーが、ゴルフというものをGBを通じて理解する、っていうのがコンセプトのひとつだったから、あれがないと片手落ちになっちゃうんですよ。ゲームの細かい部分をプレイヤーが見るかどうかは、僕らには選択権はないけど、用意しておかないと、そのチャンスもなくなるし。

**秀五**：そしたら、みんなが利用してくれて……これはほんとに嬉しかったなぁ。

──『マリオゴルフGB』といえば、ミニゲームの「オルタネイトゲーム」（※5）はすごいですね。自分と組まされる女の子が下手すぎて、頭にくる(笑)。

**秀五**：そういう設定なんで(笑)。でも、相手の男は強いでしょ。社内じゃ"最強キャラ"って呼ばれてる(笑)。

**宏之**：ある程度の技術と戦略を持ってないと、オルタネイトゲームは難しいと思いますよ。例えば、負けが見えちゃってるホールなら、ペアの女の子との順番を調節して次のホールに賭ける、とか。

**秀五**：『マリオゴルフGB』でゲットできる星の総数って、もともとは30個だったんですよ。でも、社内の人間が「こんなに苦労したんだから、星がもらえなきゃ納得いかない」って(笑)。それで、「30個はキリがいいんだけどな」と言いつつ、あれを31個目にしたんです。

──その『マリオゴルフGB』と『マリオゴルフ64』、さらには『みんなのGOLF』も合わせると、ホールはかなりの数になりますよね。コースの設計というのは、どういう感じで行われたんですか？

**宏之**：僕らなりに、ずいぶん勉強したつもりだよね。例えば、「世界三大設計家のひとり」と言われるピート・ダイ氏のところに、コースの設計とはどういうものかということを、わざわざコロラドまで教わりに行きましたから。それから、僕ら自身もいろんなコースを見て、どういうコースがゲーム向きなのかというのも、一通りチェックしました。そのうえで、「有名コースをゲーム上で再現するべきではない」という結論を出したんです。なぜかというと、実際のゴルフで"難コース"と呼ばれるところでも、ほんとに難しいのは18ホール中の5～6ホールだけで、ここをどう攻めるかというプレッシャーで精神的に消耗する。でも、ゲームで18ホールを回る時間というのは、その5～6ホールに費やす時間よりもはるかに短いし、精神の消耗も少ない。さらに言うと、例えばラフに打ち込んだときというのは、『マリオゴルフ64』なら「ピンをデッドに狙うところを、グリーンオンさせる作戦に切り換える」ぐらいの感覚なんですが、実際のプレイだと「いかにしてラフから脱出するか」っていうぐらい厳しい状態になる可能性もある。とはいえ、ゲームでそれを再現しちゃうと、苦労ばかりを強いることになりかねない。そういったような状況にならないようにしつつ、操作性も踏まえて"攻略のされかた"を考えていくと、18ホールすべてが戦略性に富んでないと『マリオゴルフ64』のコースとしては耐えられないんですよ。ところが、そんなコースは実在しない。だからオリジナルで作るしかない、と。

**秀五**：ゴルフを面白くするのはコースだ、というのはも

*3 "☆"と"○"

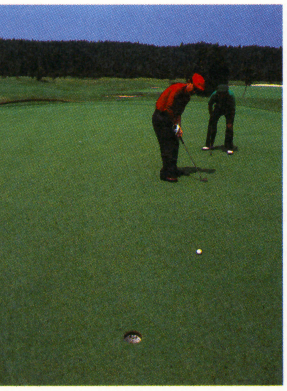
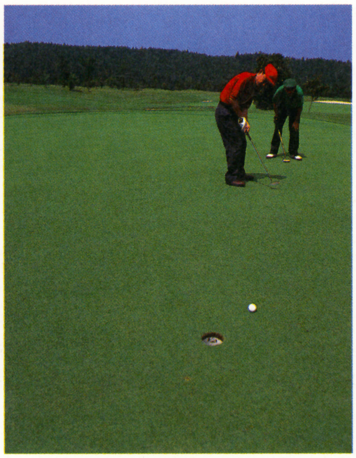
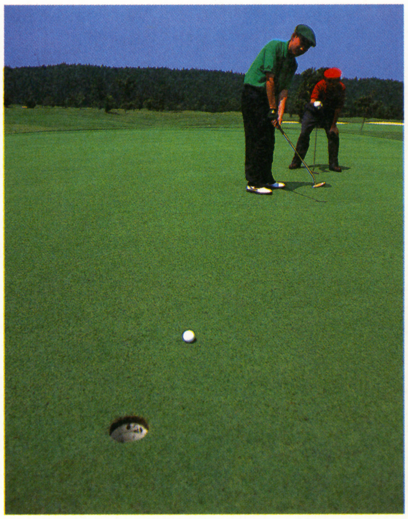
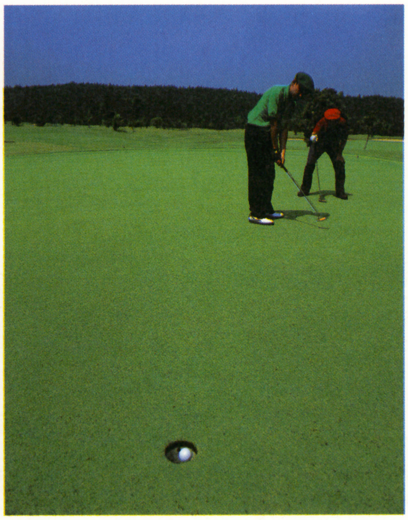
『マリオゴルフ64』の「ステータス」にある「たいせんせいせき」では、ホールの途中でセーブして、やり直しをしながらゲット（もしくは対戦で勝利）したキャラクターについては"○"が、ノーセーブで勝った場合は"☆"が表示される。"☆"のほうが威張れるのは言うまでもない。

*4 64メモリアル

64GBパックを使うと、『マリオゴルフ64』の「トーナメントデータ」「キャラクター別ベストスコア」「対戦成績」「スピードゴルフ」「リングショット」の各データを『マリオゴルフGB』に移すことができる。それらを見るのが「64メモリアル」モードだ。

*5 オルタネイトゲーム

デューンクラブのトーナメントで優勝したあと、同クラブのバッティング練習場へ行くと、3人組に「一緒にプレイしませんか」と誘われる。これに応じると「オルタネイトゲーム」が始まる。勝つためには、キャラクターの実力に加えて戦略性、さらには運も必要になってくるのだ。

のすごくよくわかってますから。「こう攻めると、ホールはこんなに面白く応えてくれる」みたいなところがゴルフにはあるからね。チャレンジしたくなるホールというのは、戦略性が高い。しかも、成功したらごほうびが待っているけど、失敗したときにはちゃんと罰が待っている。というように、報酬と罰とが共存しているのが“いいホール”なんですよ。

**宏之**：自分が完璧に打ったからといっても、風とかの不確定要素がからむから、必ずうまくいくわけじゃない。実際のゴルフでもそうですからね。でも、それだけに成功したときの喜びも大きいんですよ。

――そうやってコースのことを考えるようになると、本物のゴルフも面白くなりますか？

**宏之・秀五**：なりますね。

――ピート・ダイ氏に聞いた話というのは、実際のゴルフをプレイするのにも役に立ちましたか？

**秀五**：実際のゴルフにもゲームにも、めちゃくちゃ役に立ちましたよ。すごくいい勉強になりました。ペリー・ダイっていう、ピート・ダイの息子と一緒にコースを回ったんですが、そのグリーンが通称“ポテトチップ”って呼ばれる代物で、とにかくアンジュレーションが複雑なんですよ。それで「このホールのグリーンは、僕にはラインが全然読めない、どうすればいいんですか？」って言ったら、「シュウゴ、水がたっぷり入ったバケツを想像するんだ。それをグリーン全面に、同時に流してごらん。その水の流れが、ボールの転がる方向なんだよ」って言われて打ったら、10メートルのロングパットが入ったんです。そのときに思いましたもん、「俺は開眼した！」って(笑)。そのときの話をプログラマーにしたら、「水の流れがわかれば、地面の傾斜がわかるんですよね」って言って作ったのが、“流れるターゲット表示”(※6)なんです。そのほかにも、コースを設計するにあたっては、いろんなセオリーがあるんですよ。そういうことを知ってないと、“プレイヤーを楽しませるコース”っていうのは作れないんだよねぇ。

――このインタビューを読んだ人で、遊びかたが変わる人も出るでしょうし、ひょっとするとコースを設計する人が現れるかもしれないですよね。

**秀五**：ゴルフゲーム作るのにここまでやって、自分たちでも「イッちゃってるよな」って思うよね(笑)。

**宏之**：ほんとに「趣味が高じて」っていうのはこういうことを言うんだな、って思いますよ(笑)。

**秀五**：わざわざ会いに行っちゃうんだもんねぇ(笑)。でも、ピート・ダイに会って話が聞けることになったときは、ほんとにワクワクしましたよ。「ゴルフゲーム作ることにしてよかった～」って(笑)。

――ところで、『マリオゴルフ64』って、プレイヤーがマリオで遊べるようになるまで、けっこう時間がかかるじゃないですか。じつはマリオをなかなかゲットできなくて、すごくやきもきしてたんですよ。

**秀五**：もともとは、「やっぱりマリオはいちばん強くなきゃ」っていう僕らの発想があって、あの位置にしたんです。ほかにも、キャラクターの配置が今とはちょっと違ってたりしたんですけど、任天堂さんから「『マリオゴルフ』というからには、マリオ色を最初から出したほうがいい」って指摘されて、僕らも「その通りだな」って手直ししたんです。そういう意味では、僕らが考えてたマリオ色よりは濃くなってるんですよ。例えば、ヨッシーは最初は隠しキャラクターだったんですから。

――そうだったんですか？

**秀五**：ヘイホーデザートの霧の向こうにいくつかある山のひとつのてっぺんに、卵が置いてある。それにダイレクトでボールを当てたら、卵が割れてヨッシーが出てくるけど、すぐにどこかに走り去っちゃうんです(笑)。「あれ？ ヨッシーどこ行っちゃったの？」って思いながら、そのあとに選択画面を見てみると、ヨッシーがひょっこり加わってる(笑)。というのをやりたかったんですけど、「最初のほうで使えるマリオ系のキャラクターを、もう少し増やしてもらえませんか」って言われて、「……わかりました、ヨッシーのこの企画はボツにしましょう」と。僕としては、すっごく楽しみにしてた企画なんですけどねぇ(笑)。

**ドローボールを打てるゴルファーというのは、強いんです**

――マリオを、あえてクセのあるドローヒッターにしたというのは、バランスの関係なんですか？

**秀五**：いや、ゴルフをやる人間にとっては、ドローボールは究極的に求めているものなんですよ。

**宏之**：ドローボールを打つことができるゴルファーというのは、強いんです(笑)。

**秀五**：僕がコースで「ドローがかかると思ったんだよな～」って言ってたじゃないですか。あれは「ドローを打てるっていうのはすごいことなんだよ」ということを言いたかったんですけどね(笑)。

――なるほど、ゴルフをやらない人間としては、「まっすぐ飛ぶボールが正しい」という考えがあるんですよ。

**秀五**：やっぱり、最強のキャラクターっていうのはドローヒッターだよね。

**宏之**：ドローっていうのは、ゴルフにおいては「力強さの象徴みたい」なものなんですよ。だから、マリオにそういうところを持たせたかったんです。

――実際のゴルフの話に戻りますが、昔と今のゴルフとでは、やっぱり違うものなんですか？

**秀五**：道具の進化は別として、ボールを狙ったところに

**＊6 流れるターゲット**

「マリオゴルフ64」のターゲットは、ゆっくりと動いている。よく見ると、地面のアンジュレーションに沿って微妙に動きが変化していることに気づくはず。グリーン上では、この動きを流れる水に見立ててパッティングラインを考えるようにすれば、カップインの確率も上がるだろう。

## 極めれば極めるほど、喜びも大きくなるようにしたかった

飛ばして最後にカップに入れる、という本質の部分は、今も昔も変わってないと思うんですよ。ゴルフの基本は「あるがままに打て」ですからね。

**宏之**：僕らは「ボールを触るなんてもってのほか」だと思ってるもんね。というのは、ボールを動かしちゃうと、ゴルフってすごく楽になっちゃうんですよ。だから、『マリオゴルフ64』のプレイヤーにも、そういう気持ちで取り組んでもらえたらいいな、と。例えば、コース3、4、5って、けっこう難しいですよね。うちの社内でも、「いいスコアが出ないからコース1とか2で遊ぶ」って人がいるんですよ。でも、自分の技術がある程度上がったら、難しいコースをプレイしてほしい。そのときに乗り越えられないものがあったとしたら、それには理由があるんですよ。例えば、カップの位置に対してどこに打っていくか。ただグリーンに乗ればいいというものじゃなくて、下りよりも上りのパットのほうが強めに打てるから若干楽だとか、ピンに対して真っ直ぐのラインから打てる位置を狙っていくといい、というセオリーをわかってもらいたい。それが、グリーンにアンジュレーションを付けたかった理由でもあるんですけどね。そうしたセオリーを知ったうえで練習して、イメージ通りに打てるようになってくると、それまで難しかったコースが、チャレンジャブルな（＝挑戦しがいのある）コースに感じられるようになる。そうやって考えながらスコアメイクしていくほうが、漠然とプレイしているときよりも、断然面白くなると思うんですよ。結果的に同じスコアでも、その達成感はきっと全然違うものなんじゃないかな。だから、『マリオゴルフ64』というのは、間口がとっても広いけど、じつはマニアックなんです。

**秀五**：極めれば極めるほど、喜びも大きくなるようにしたかったんですよね。

**宏之**：リングショットにしても、見かたを変えると、とってもゴルフらしいフィーチャーだし。

**秀五**：例えば、ボールを低く打ちたくても、そういうことを体験できるところはなかなかない。でも、リングショットならそれができる、というかやらなきゃクリアできないんだよね。だから、戦略性はものすごく高い。

**宏之**：腕が上がって、自分なりのプレイスタイルが固まってくると、得意な攻めかたしかしなくなりますよね。安全策というか。でも、リングショットは、得意なものだけじゃ全部を攻めきることはできないでしょう。いろんな技術を使わなければならないし、そうすることがテクニックの習得にもつながりますから。

──ボールをどこに落としていくか、一手先を考えていかないと、リングをくぐりつつパーセーブなんて、とてもできませんからね。

**秀五**：それに、クラブスロットにしても、ゴルファーだったら一度は本当のゴルフ場で試しにやってみたいんですよ(笑)。やってみたいけど、もったいなくてできない(笑)。そこを、ゲーム性を高くしつつゴルフの中に組み込んで遊んでみよう、と。

**宏之**：それと、クラブスロットならうまい人のプレイスタイルを崩すことになって、腕の差を埋めることもできるんじゃないか、と。つまり「腕で勝てなきゃ運で勝て」ってことです(笑)。

──このインタビューは、ためになりますね(笑)。ゲームファンにとって「おや？」って思うようなことが、実際のゴルフをプレイする視点から光を当てると「なるほど！」となる部分がたくさんありましたから。

**秀五**：自分たちが実際のゴルフを好きだから、同じゴルフを好きな人に「これって、ちょっと違うよね」って言われると寂しいですよ。それと同時に、僕らはゲームプレイヤーでもあるから、ゲームプレイヤーから「違うじゃん」って言われたら、やっぱり寂しい。だから、どちらにも楽しんでもらえるようなものを、って思いますよ。

──それはすごく貴重なことですよね。マニアックなファンにはわかってもらえるけど、それを普通の人に「すごいんだよ！」って言っても「何がすごいの？」で終わっちゃうパターンはよくありますから。

**秀五**：プログラマーとか社内の人たちはゲームプレイヤーだから、「なんでそんなものが必要なの？」っていう部分もあったりするわけですよ。だけど「その部分はちょっと譲れないな、ゴルファーとしては」と(笑)。

**宏之**：「これは入れてもらわないとゴルフじゃなくなっちゃうんだよ」みたいなやり取りはあったよね。この『マリオゴルフ』の2作品については、妥協して作ったような部分はまったくないし。

**秀五**：「ずいぶんやっちゃったよなぁ〜」って部分はいっぱいあるけどね(笑)。

──今日はいろいろなお話をうかがいましたけど、マリオに隠された「ドローは最強の証」という事実を聞けたのは大きいですよ。

**秀五**：最強のゴルファーは、やっぱりドローじゃないとねぇ。これは譲れない(笑)。

**宏之**：マスターズ(※7)では、いまだかつてドローヒッター以外が勝ったことがないんですよ。"勇者の証"みたいなものですね(笑)。

──ストロングスタイルは黒いショートタイツ(※8)じゃないと、みたいな(笑)。

**秀五**：ああいう細かいことって、知らないとぜんぜんわかんないじゃないですか。

──「赤のほうが目立つのに」とか(笑)。

**秀五**：「そうじゃねえんだよ！」っていう(笑)。そういうこだわりを持たないと……そうかぁ、自分たちじゃ当たり前のように思ってるからね、「これは譲れねえな」って軽く思っちゃうけど(笑)。

**宏之**：「これは普通だよね」って思ってることでも、みんなにはそうじゃないこともあるんだね(笑)。

──ゴルフをやっていない人をフォローする話も聞けましたし、本当に勉強になりました。

**秀五**：僕らとしても勉強になりました(笑)。

**宏之**：そう言っていただけて、よかったですよ。僕らのゴルフに付き合ってもらっておしまい、っていうんじゃ、ちょっと気が引けますから(笑)。

（'99年7月23日、メイフラワーゴルフクラブにて収録）

**高橋宏之（たかはし・ひろゆき／写真右）**
'57年生まれ。『ドラゴンクエスト』などのプロデュースを手がけ、'91年にはセガ・エンタープライゼスと共同出資でゲーム企画・プロモーション会社「ソニック」を設立。代表作は『シャイニング』シリーズ（セガサターン）。

**高橋秀五（たかはし・しゅうご／写真左）**
'62年生まれ。宏之氏の実弟。'91年にソニックに参画し、『シャイニング』シリーズ（セガサターン）のディレクションを担当。'94年にキャメロットを設立。代表作は『みんなのGOLF』（プレイステーション）。

■

今回の取材において全面的に協力してくださったのが、メイフラワーゴルフクラブ。高橋兄弟もここでよくプレイするのだが、コースレイアウトもさることながら、そのメンテナンスや各種施設の素晴らしさなど、「日本国内でも屈指のゴルフ場でしょう！」と絶賛して止まないほど。ちょっと気軽に行ってみよう、というような場所ではないけれど、キミのお父さんなどがゴルフをプレイするようであれば、薦めてみてはいかがかな？

<メイフラワーゴルフクラブに関するお問い合わせ>
桜庵グループ 営業本部（担当：山本）
TEL：03-3408-8888 FAX：03-3408-8100
<メイフラワーゴルフクラブ住所>
栃木県矢板市上伊佐野1020 TEL：0287-43-0900
ホームページのアドレス：http://www.mayflower.co.jp/

**＊7 マスターズ**
アメリカのジョージア州にあるオーガスタが舞台となるゴルフトーナメントで、正式名称は「マスターズ・トーナメント」。全英オープン、全米オープン、全米プロと並んで「世界4大トーナメント」と称されている。'99年度の優勝者は、スペインのホセ・マリア・オラサバル。

**＊8 ストロングスタイルは黒いタイツ**
華やかさよりも強さを追求する"ストロングスタイル"のプロレスラーは、伝統的に黒いショートタイツを履いているところから、このネタが引き合いに出された。じつは高橋兄弟はふたりともかなりのプロレス好きで、こんなたとえ話にもサクッと反応してくれたのだ。

# 第1回任天堂公式
# ファミ通トーナメント結果発表!!

7月31日をもって締め切られました第1回任天堂公式ファミ通トーナメントですが、応募総数16,771通という、担当者が悲鳴を上げるほどのたくさんの皆さまに参加いただき、本当にありがとうございました。それでは、いよいよ結果の発表です!

## 優勝者　千葉県 佐藤洋平様

| | |
|---|---|
| スコア | -24 |
| タイム | 12：20：50 |
| 使用キャラクター | マリオ |

### 優勝者コメント

―優勝おめでとうございます。いまのお気持ちは?
「かなりハマってやり込んでいたので、とても嬉しいです」
―『マリオゴルフ64』はどのくらいプレイしました?
「ファミ通トーナメントのことを知ったのが、応募締め切りの3週間前だったので、それから毎日プレイしてました。トータルで数百ラウンドは回ってると思います」
―使用キャラクターにマリオを選んだ理由は?
「最初は球筋をコントロールしやすいメイプルを使っていたんですが、どうしても-22の限界を越せなかったんです。それで、ドンキーでプレイしてみたら-24までスコアを伸ばすことができたで、そのあとは、キャラクターの優先順位をあげるために、マリオで同じスコアを出せるようにギリギリまでがんばりました」
―優勝できると思いましたか?
「じつは、最終ホールでイーグルを逃したスコアでの応募だったんですよ。-25までは出せることがわかっていましたから、「優勝は無理かなぁ」と思ってました。……優勝できる自信も、少しだけありましたけどね」
―第2回ファミ通トーナメントでも活躍を期待してます。
「がんばります」

メタルマリオ仕様『マリオゴルフ64』

オリジナルの帽子

特製ポロシャツ

特製ボール

オリジナルワッペン

海外限定色のGBカラー本体

盾、メタルマリオ仕様の『マリオゴルフ64』カセット、オリジナルグッズのセット(特製ジャケット、特製帽子、特製ポロシャツ、特製ボール、特製ワッペン)、海外限定色(キウイ色)のGBカラー本体、任天堂のN64ソフト1年分、月刊ファミ通64+、週刊ファミ通、月刊ファミ通ブロスの各誌を1年分プレゼント

## 各種順位賞

神奈川県　村木 重幸 様
大阪府　森崎 敏治 様　ほか8名

海外限定色(キウイ色)のGBカラー本体をプレゼント

## 各種順位賞

青森県　則竹 景造 様
東京都　平美 菜子 様　ほか62名

『マリオゴルフ64』オリジナルグッズ(特製帽子、特製ポロシャツ、特製ボール、特製ワッペン)のいずれか1点をそれぞれプレゼント

## 各種順位賞

北海道　三浦江利奈 様
栃木県　室田裕之 様
東京都　五十嵐智紀 様
東京都　岩城敬一郎 様
千葉県　渡辺裕紀 様
静岡県　野木夏子 様
長野県　清水直美 様
三重県　中林美華 様
大阪府　佐伯知晃 様
大分県　那賀貴満 様
ほか190名

特製ワッペンをプレゼント

## こんな結果になりましたけどどうですか?

### 高橋宏之氏

今回のファミ通トーナメントにはたくさんのプレイヤーからの応募があったそうで、制作者としてとても嬉しく思います。「ノコノコパーク」は、実は後半の9ホールを自分で設計した思い出深いコースでもあり、そこでトーナメントの激戦が繰り広げられたというのは感慨深いものがあります。しかし何なんですか? このスコアは。距離設定が短いけど決して簡単じゃないこのコースで、こんなにすごいスコアが出せるんですね。ボクにはとても出せません、まいりました、って感じです。

| | |
|---|---|
| お気に入りのキャラクター | ヨッシー、プラム |
| ノコノコパークでのベストスコア | -14 |

### 高橋秀五氏

佐藤洋平さん、優勝本当におめでとうございます。うひゃ〜、−24とは、まるで神が降りたかのようなスコアですね。キャメロットの『マリオゴルフ64』を究めた猛者たちも驚嘆してます。そして、惜しくも優勝を逃した皆さんの健闘も讃えたい(パチパチパチと拍手)。トーナメント参加者には、プレイするたびにスコアだけでは語れない数々のドラマが生まれていたことでしょう。それがゴルフの面白さなんです。どうかこれからも『マリオゴルフ64』をジャンジャン遊んでやってください。

| | |
|---|---|
| お気に入りのキャラクター | プラム、サニー |
| ノコノコパークでのベストスコア | -14 |

### 伊集院光氏

20歳で優勝ですか。先日、20歳そこそこの頃の日記帳を発見。当時、三遊亭楽太郎師のもとで鞄持ちをしながら落語を学ぶ田中少年(←本名ね)。「落語がうまくならない、死んでしまいたい」と青春の挫折をくり返すご様子も、日付の横に-18だの-21なる数字。よく考えたら『ゴルフJAPANコース』のスコアで、「死んでしまいたい」日もゲームしてやんの俺。あれから約10年、「ゴルフゲーム」から「実際のゴルフ」に進んでよい年齢を迎えるも、何の進歩もなくメイプルを操る毎日です。これも良し。

| | |
|---|---|
| お気に入りのキャラクター | メイプル |
| ノコノコパークでのベストスコア | -14 |

# そして…… 第2回ファミ通トーナメントの開催が決定!!

**多数の応募があった第1回の興奮も冷めないうちに、第2回任天堂公式ファミ通トーナメントの開催が決定したぞ！今度は『マリオゴルフGB』で育成したキャラクターを使い、ヘイホーデザートで腕を競い合うのだ!!**

## ● トーナメントモードへの入りかた

**エントリーコードは　1P6JQG2N**

**Zボタンと Rボタンを押したまま Aボタンを押し、クラブハウスに入る**

まず、メインメニューの「クラブハウス」にカーソルを合わせます。この状態で、Zボタン(またはLボタン)とRボタンの両方を押したままにして、Aボタンを押してください。

**「エントリーコード」にカーソルを合わせ、Aボタンを押す**

1番の操作を行うと、画面には通常の項目のほかに、新たに「エントリーコード」が表示されているはずです。この「エントリーコード」にカーソルを合わせて、Aボタンを押します。

**エントリーコード「1P6JQG2N」を間違えないように入力する**

ここで「1P6JQG2N」と入れてください。文字を間違えた場合は、「←」にカーソルを合わせてAボタンを押すか、またはそのままBボタンを押すと、文字をひとつ消すことができます。

**以上で第2回ファミ通トーナメントへの参加準備は完了!**

エントリーコードの文字をすべて間違いなく入力したら、画面中央右の「OK」にカーソルを合わせ、Aボタンを押します。これで、トーナメントモードに入ることができます。

## ● 賞　品

### 優 勝 …… 1 名

盾、メタルマリオ仕様の『マリオゴルフ64』カセット、海外限定色のGBカラー本体、オリジナルキャップ、特製ボール、「スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント」で実際に使用されたピンフラッグの各賞品をセットで

**入 賞 …… 2～4位の入賞者各1名、計3名**

海外限定色のGBカラー本体、特製ポロシャツ、「スーパーマリオよみうりオープンゴルフトーナメント」で実際に使用されたピンフラッグの各賞品をセットで

**64 賞 …… -8(スコア64)で回ったプレイヤーの中から抽選で20名**

特製ボール、オリジナルキャップ、オリジナルワッペンの各賞品をセットで

**順 位 賞 …… 100位、200位、300位、400位、500位の中から抽選で1名ずつ、計5名**

海外限定色のGBカラー本体、特製ボール、オリジナルワッペンの各賞品をセットで

**参 加 賞 …… 参加者全員の中から抽選で100名**

特製ボール、オリジナルワッペンの各賞品をセットで

## ● 応 募 要 項

第2回任天堂公式ファミ通トーナメントには、『マリオゴルフGB』で育成したキャラクター(レベルは不問)でのみ参加することができます。それ以外の『マリオゴルフ64』のキャラクターでの応募はできません。トーナメントはホール3「ヘイホーデザート」で行われます。ラウンド中の天候や風向き、風力はランダムで決まります。 18ホールを終了すると、「スコア」と「タイム」、そして各種情報をチェックする「けっかパスワード」が画面に表示されます。応募にはこれらのデータが必要になりますので、間違えないように書き留めてください。なお、このほかに育てたキャラクターの「レベル」を記入する必要があるのでご注意ください。応募者の中で、18ホールをもっとも少ないスコアで回った人が優勝となります。優勝者が同じ打数で並んだ場合は、タイムが短い人の順位を上とします。

トーナメントへの参加に必要な応募用紙は、週刊ファミ通9/10号(8/27発売)、月刊ファミ通64+の本号および11月号と12月号、月刊ファミ通ブロス10月号(8/30発売)のいずれかに付いています。これに必要事項をもれなく記入して、官製はがきの裏に貼ってお送りください。ひとり何通でも応募できますが、応募用紙は前述の各誌から切り取ったものを使用してください。コピーしたものや指定外の応募用紙で応募してきたり、記入内容に間違いがあると、応募は無効となります。応募はがきは10/25(月)必着です。トーナメントの結果および入賞者の発表は、月刊ファミ通64+1月号(11/21発売)誌上、および11月下旬発売の週刊ファミ通・月刊ファミ通ブロス誌上にて行います。

**宛先　〒101-8691 東京都千代田区神田郵便局　私書箱10号**
**株式会社アスキー　「マリオゴルフ第1回トーナメント」64+係**

**応募用紙は 10/25必着 で送るのだ!!**

キリトリ線

### ファミ通トーナメント応募用紙

ファミ通64+10月号

| けっかパスワード | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

| あなたが付けた名前／キャラクターの名前(オリジナル) | キャラクターのレベル |
|---|---|
| | |

| スコア | タイム |
|---|---|
| | : : |

| | |
|---|---|
| フリガナ | |
| お名前 | |
| 生年月日 | 19　年　月　日　性別　男・女　年齢　歳 |
| ご住所 | 〒□□□-□□□□ |
| TEL | |

キリトリ線

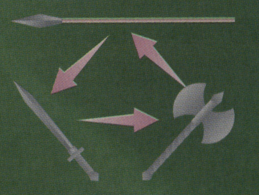
# ファイアーエムブレム トラキアア776

## 知っておくと有利なシステムを紹介！

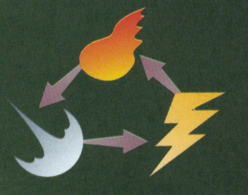
ファイアーエムブレムをプレイしていると、自分の攻撃が当たりにくかったり、敵の攻撃をかわしまくったりするときがないかな？ これは、武器どうしの相性やキャラクターが待機している地形によって、いろいろなボーナスが得られるからなのだ。前回の記事でも武器どうしの相性に触れたが、もう一度図にまとめたのでおさらいしよう。なお、武器と同じように、魔法にも相性が存在する。注意して見てほしいのが光と闇に属する魔法で、なんと無条件にどの属性にも強いのだ。光の剣やヨツムンガントなどがそれにあたるぞ。

地形がキャラクターに与える影響を地形効果という。たとえばキャラクターのいる場所が山なら、プラス5の防御力ボーナスに加え、命中率と回避率が30パーセントも上昇する支援効果が得られる。また、1ターンごとに体力が回復する場所などもあるので戦闘のときは必ず、地形効果を有効に活かして戦っていこう。

**武器3すくみ**



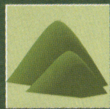
**魔法3すくみ**



**光と闇の属性** すべての属性に強い

## 地形効果が働く場所はココ！

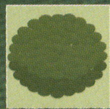
平地や城内の床以外の地形にはなんらかの地形効果が働くのはさきほど説明したとおり。基本的には防御力や回避率があがるのだが、それに加えて砦や玉座などは体力が少しだけだが回復する効果もある。有利な地形の上で戦えば、勝てそうもない敵にも勝ててしまうのだ。だが、これらの地形効果は敵味方関係なく発揮されるので要注意。なるべく敵が平地で味方は山などに配置できるように戦略をたてたい。とくに、地形効果のない場所では、武器どうしの相性に頼った戦いになる。地形効果が得られる場所があるときは、絶対に敵に渡さないようにしよう。



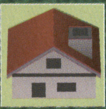
**山**
防御力 +5
支援効果 +30%

**門、砦、玉座**
防御力 +10
支援効果 +30%

**平地**
防御力 0
支援効果 0%



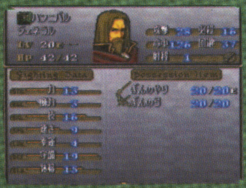
**森**
防御力 +2
支援効果 +20%



**民家**
防御力 +1
支援効果 +10%

## 特定のユニットの弱点

武器や魔法どうしの相性のほかに、特定の武器とユニットとの相性もあるのだ。たとえばアーマー系は魔法に弱いがハンマーや、アーマーキラーといった武器にも弱い。また飛行ユニットは、弓攻撃と風の魔法に極端に弱い。このような相性を利用すれば、レベルの低いキャラクターでも十分に戦うことができる。レベル上げをしたい場合は特定の武器を装備させてから戦場に立たせてあげよう。



| 武器名 | | 有効なユニット |
|---|---|---|
| ハンマー | → | アーマー系 |
| レイピア | → | アーマー、ナイト系 |
| ナイトキラー | → | ナイト系 |
| アーマーキラー | → | アーマー系 |
| 弓全般 | → | 飛行系 |
| 風魔法 | → | 飛行系 |

# [第3章] ケルベスの門

## 捕らわれた子供たち

ケルベス砦には4人の子供たちがいけにえのために捕らわれている。子供たちは助けなくてもステージクリアーはできるが、義勇軍を名乗るならば見殺すわけにいかないだろう。敵ユニットは槍が主体のマンスター兵が大半だが、ここで初めて魔法ユニットのマージとビショップが登場する。義勇軍たちは魔法に強いキャラクターがいないのでむやみに突っ込んではやられてしまう危険がある。攻撃をしかけるときは、地形効果を有効に活かして慎重に戦っていきたい。また、砦に侵入したころに敵の援軍が続々と出てくるので、忘れずに出現ポイントを塞いでおこう。そうすれば増援を気にしないでゆっくり宝箱を回収してクリアーできるぞ。

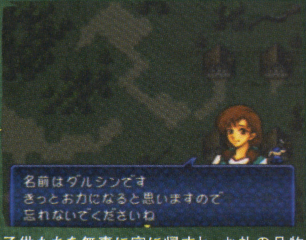
### ポイント3

このビショップは、あまり攻撃をしかけてこないので、アイテムを盗めるリフィス(シーフ)を使って杖や魔法を盗んでしまおう。もし、リフィスがいない場合は、体格に優れるキャラクターで捕らえてしまってもいいぞ。捕まえる場合は魔法のエルファイヤーに注意。命中率は悪いが威力はバツグンなので、回避率の高い武器で攻撃しよう。持ち物を奪ったら、味方に魔法使いが仲間になったときのために、売らずに預かり所に預けておくこと。

### ポイント2

増援部隊が出てくるポイントは2ヵ所だけ。マップ左の2マスと、マップ上部にある宝物庫の両サイドの通路だ。ここにキャラクターを配置しておけば、増援部隊が出現しないのはさきほど説明したとおり。とくにマップ左のポイントは、家を破壊する山賊が出てくるので注意。家や村は訪問すれば情報やアイテムがもらえるので絶対に破壊されないようにね。

### ポイント1




子供たちを無事に家に帰すと、お礼の品物や、今後有利になるような情報を教えてもらえるぞ。子供たちを全員出口まで運ぶのは大変だが、敵の増援ポイントを塞いでしまったあとなら安心だ。なお、増援部隊として出現する山賊は家を破壊するので、出てきたら優先して倒すように!

## 入手アイテム

シールドリング、バルドの書、メティオ、アーマーキラー

| | | |
|---|---|---|
| 道具屋: | きずぐすり | 600G |
| | とびらのかぎ | 500G |

## 敵データ

| マンスター兵 | 人数 | 所持アイテム |
|---|---|---|
| ソルジャー | 7 | ショートランス |
| ソルジャー | 2 | ショートランス、きずぐすり |
| ソルジャー | 1 | ショートランス、とびらのかぎ |
| アーチャー | 3 | ショートボウ |
| ボウアーマー | 1 | ショートボウ、きずぐすり |
| ソードアーマー | 1 | ショートソード、とびらのかぎ、きずぐすり |
| ソードアーマー | 1 | ショートソード、きずぐすり |
| マージ | 1 | ファイアー |
| ビショップ | 1 | エルファイアー、ライブ、とびらのかぎ、たからのかぎ |
| ロボス(ジェネラル) | 1 | ショートランス、ショートボウ |

### ボス戦

ただでさえ防御力の高いクラスのジェネラルが、地形効果の高い玉座に居座っているためタチが悪い。まともにダメージを与えられるのはハンマーと魔法だけ。したがって、ダグダとリーフ、エーヴェルの連携プレイで倒すということになる。ボスは攻撃力も高いので、極力反撃をくらわないで倒したい。まず魔法で攻撃し、それでも倒せなかったらダグダのハンマーで直接攻撃するといい。ほかのキャラクターたちは増援ポイントをふさぐなり、宝箱を開けるなりしていてもらおう。

# [第4章] 地下牢獄

## リーフたちの大脱走

リーフたち義勇軍はレイドリックの卑劣な罠にハマり、投獄されてしまう。ここではリーフたちの脱出はもちろんのこと、ほかに捕まっている人々も助けてあげなければならないのだ。

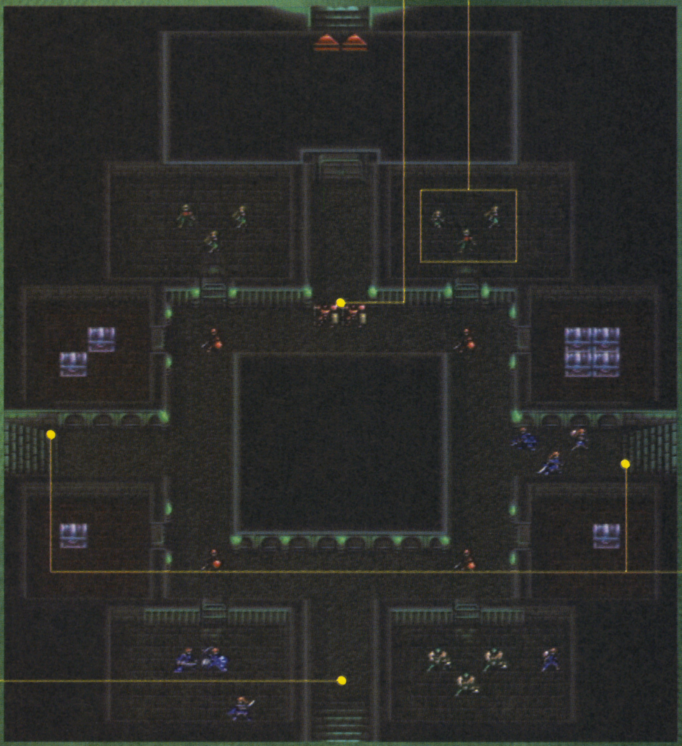
最初にマギ団を名乗るマチュアやブライトン、ラーラが助けにきてくれる。シーフのラーラを援護しつつ牢屋や宝箱を開けていこう。見張りのソルジャーはマチュアとブライトンで倒せるがランスアーマーはちょっと強敵なので、マンスター軍に捕まって牢屋に捕らえられている山賊を助けて彼らに攻撃してもらおう。しばらくすると増援部隊がつぎつぎと出てくるので、出現ポイントを押さえて、すべての人々（山賊含む）を離脱させよう。宝箱を全部回収できたらマップ上部にある扉を開いて脱出するだけだが、ここには敵兵が大量にいるので気をつけること。牢屋をぐるっと回るように逃げれば全員無事に脱出できるぞ。また、リーフは絶対に最後に離脱するように。指揮官がさきに逃げては統率がとれないのだ。

### ポイント1

まずは右下の牢屋にいるリフィスと山賊を救出。山賊たちは勝手に行動するが敵兵を倒してくれるので放っておこう。とくにランスアーマーは山賊にまかせてしまえばいい。滅多にやられることはないが、あぶなくなったらマチュアかブライトンで助けてあげよう。

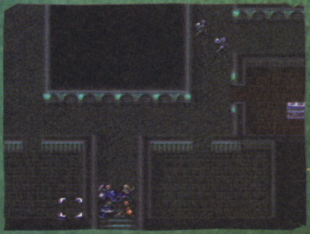
### ポイント3

義勇軍の味方たちを救出したらつぎはマンスター軍に捕らわれた人々だ。捕らえられた人々は武器を持たないので、敵と接触した時点ですぐ捕獲されてしまう。そうならないためにも増援部隊の出現ポイントはふさいでおこう。全員助けるとどうなるかはあとのお楽しみ。でも絶対いいことがあるはずなので、目標は全員救出だ。

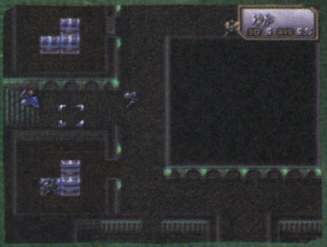


### ポイント4

住民や山賊を全員離脱させたら、残ってる宝箱を回収してこの章をクリアーしたいところだが、新しく仲間に加わったフェルグスとカリンがあまりにも頼りなさ過ぎるので、増援部隊を利用して経験値を少し稼ごう。まず、フェルグスに鋼の剣、カリンに鉄の剣を渡し、回復兼サポート要員としてリーフを近くに配置。写真のように配置すれば、増援部隊が出てきてもタコ殴りにできるし、つぎのターンでフェルグスかカリンがやられてしまうという場合には、リーフが光の剣で間接攻撃してあげればいい。ただし、武器の耐久度には注意しよう。



### ポイント2



救出されたばかりの義勇軍は武器を一切持っていないため足手まといだ。しかし、敵の増援ポイントをふさぐという立派な仕事がある。敵が出るのはマップ上の写真の3ヵ所なので増援部隊をシャットアウトしてしまおう。なお、武器やアイテムは宝箱の中に入っているので回収したら受け渡しを忘れないように。

## 敵データ

| マンスター兵 | 人数 | 所持アイテム |
|---|---|---|
| ソルジャー | 2 | ショートランス、きずぐすり |
| ソルジャー | 2 | ショートランス |
| ランスアーマー | 1 | ショートランス、きずぐすり |
| ランスアーマー | 1 | ショートランス、とびらのかぎ |

# [第5章] 母と娘

## 再会、そして別れ

この章では、いかに速くナンナとエーヴェルを救出できるかが問題だ。いくらエーヴェルが強くても敵の剣闘士は強力なので、のんびりと進めるわけにはいかない。しかし、マージがいるのでうかつに進めない……と悩むかもしれないが、ここはシーフの出番だ。マージの魔法書を盗んでしまえば、攻撃をふうじることができて、かつ魔法書も手に入るので一石二鳥というわけだ。

ナンナたちのところまで進むと、ちょうど敵のマージ軍団と戦闘になるはず。ここは魔法に対する防御かす速さの高いキャラクターで殲滅しよう。またシーフで魔法書を盗むのも有効だ。ナンナとうまく合流できたら、さっそく回復要員として前線の援護に回ってもらおう。マップ上部に配置されているアーチャーとジェネラルの部隊はさほど恐くないが、遠くから放たれるメティオに注意したい。また、マップ左にいるロプト兵は動かないが、アイテムを取るのなら避けて通れない。どちらも強力な闇魔法を装備しているので、魔法防御力か攻撃力の高いキャラクターで一気に倒してしまおう。反撃が非常に強力だからだ。

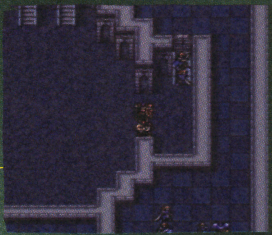
### ポイント2

ここの扉を開ける前にマージ軍団を全滅させよう。魔法防御力の高いカリンやアスベルを主体に戦い、リフィスでせっせと魔法書を盗もう。リフィスはす速いので魔法攻撃をかわしまくってくれるが、もし危ないときは、誰かにかついでもらうように。また、扉を開けたあとは倒していない剣闘士が襲ってくるので、ナンナはすぐに避難させて、リーフなどで迎え撃つといいだろう。

### ポイント3

このビショップが持っているメティオの攻撃範囲はかなり広い。ビショップに接近するまでに、確実に誰かが攻撃を受けてしまう。だが、じつはメティオはそんなに命中率が高くないので、回避率の高いキャラクターたちでなだれ込めば大丈夫だ。なお、このビショップはメティオしか持っていないので、接近すれば戦わずして捕らえることができるぞ。

### ポイント1



ナンナとエーヴェルはこのように配置しよう。うまくやれば2ターン目でこの状態にできるはずだ。ここにいれば、ナンナは攻撃をうけずにエーヴェルを回復できるので、リーフたちが助けにくるまでは移動させないこと。なお、余計なダメージを食らわないためにも、こちらからは攻撃しないように。あと一撃で倒せるという場合だけは、とどめを刺してかまわない。

### ポイント4

このロプト兵が持っている闇魔法ヨツムンガントは超強力！　ダメージもさることながら、くらうと確実に毒を受けてしまうのが痛い。したがって、ここのロプト兵を相手にするのは、ほかの敵をすべて倒したあとにしよう。攻略法としてはリーフの光の剣による直接攻撃や、アスベルのグラフカリバーに頼るのがベストだ。

### 敵データ

| マンスター兵 | 人数 | 所持アイテム |
|---|---|---|
| ソードアーマー | 2 | ロングソード |
| アクスアーマー | 1 | バトルアクス、きずぐすり |
| ソルジャー | 4 | ショートランス、きずぐすり |
| ソルジャー | 4 | てやり、きずぐすり |
| アーチャー | 5 | ロングボウ、きずぐすり |
| スナイパー | 1 | ぎんのゆみ |
| マージ | 5 | ファイアー |
| マージ | 5 | サンダー |
| ビショップ | 1 | ライブ |
| ビショップ | 1 | メティオ、ライブ |
| プリースト | 1 | ライブ、とびらのかぎ、せいすい |
| プリースト | 1 | リブロー |
| ダークマージ | 1 | ヨツムンガント |
| ダークビショップ | 1 | ヨツムンガント、リブロー |
| 剣闘士(ジェネラル) | 1 | ほそみのやり、きずぐすり |
| 剣闘士(ウォーリア) | 1 | てつのおの、きずぐすり |
| 剣闘士(マーシナリー) | 1 | てつのけん、きずぐすり |
| バンドル(ジェネラル) | 1 | ロングソード、ておの、ロングボウ、きずぐすり |
| ベルド(ダークビショップ) | 1 | ストーン、ヘル |
| レイドリック(バロン) | 1 | ロプトの剣 |

### 入手アイテム

マジックリング、とうぞくのかぎ、スキルリング

# [第6章] 脱出

## マンスター軍の大追撃

牢屋を脱出し城内を抜け、ようやく城下町までやってきたリーフたち。出口にたどり着くのはけっこう簡単なのだが、それだと城下の家を訪れることができない。マップ左の2軒はペガサスナイトのカリンに任せるとして、ほかはリーフたちがなんとかしなければならない。ここでは、ブライトンやフェルグスたちも馬に乗ることができるので、彼らの機動力をうまく使い民家を訪れてアイテムを回収しよう。また、どこかの家にはヒックスというアクスナイトがいる。

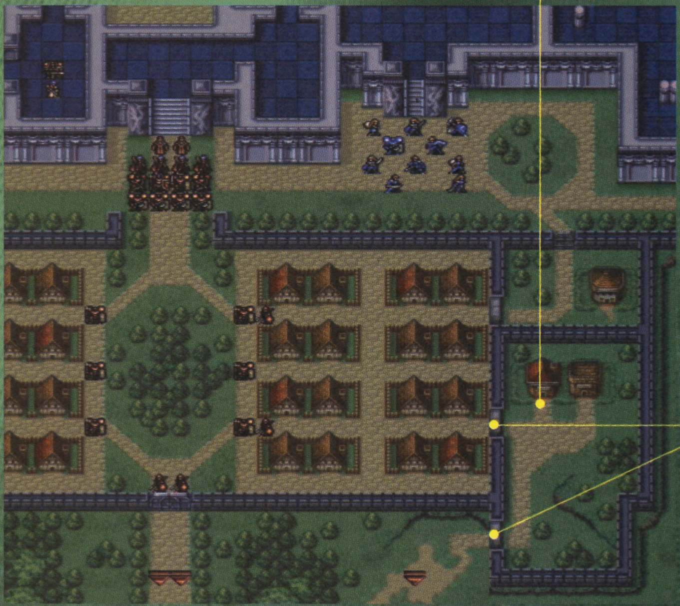
城下を移動するときはほとんどの場合が1対1で敵と戦うことになる。したがって、戦闘向きでないキャラクターから優先して先に進ませよう。しんがりは防御力か回避率の高いキャラクターがいい。オススメはリーフかブライトンだ。アイテムを全部回収して、みんなが離脱したらリーフも離脱しよう。マンスター軍とは、戦っても戦わなくてもいい。レベルと疲労度を確認して決めよう。

## ポイント1

リフィス、ラーラのどちらでもいいから、ペガサスナイトにかつがせて、道具屋があるところに降ろそう。シーフに先回りさせてあらかじめ門を開けておけば、進軍が楽になる。ふたつの門を開けたら、シーフは離脱させてしまってもいい。とくに盗むものはないからね。

## ポイント2

どこかのマップで人々を救出していれば民家でいろいろなアイテムがもらえる。とくに、クラスチェンジのアイテムであるナイトプルフや、経験値が2倍もらえるスキル、エリートを覚えさせることができるエリートMは絶対に入手したい。この民家にはレイドリックのやり方に反感を抱いているアクスナイト、ヒックスもいるぞ。



## ポイント4

仲間になるヒックスは、怒りの能力を持っているアクスナイト。機動力と攻撃力が非常に高いので、どのマップでも活躍してくれるぞ。とくにランスナイトなどが多く配置されたマップでは、斧が剣に強いという特性を活かすことができるのでさらに活躍してくれるはずだ。

## ポイント3

敵兵と戦うのであれば、下のマップのように陣形を組んで1体ずつ集中攻撃するのが安心。回復役として、ナンナを配置して、間接攻撃用にアスベルを配置しておけばバッチリだ。しかし、あまり時間をかけすぎると、増援部隊としてナイトの集団とガルザスという傭兵がでてくるので気をつけよう。ナイトはともかく、ガルザスにはまったく勝ち目がないので出てきたらすぐに退散したほうがいい。

## 敵データ

| マンスター兵 | 人数 | 所持アイテム |
|---|---|---|
| アクスアーマー | 4 | バトルアクス |
| ソードアーマー | 1 | ロングソード |
| ボウアーマー | 2 | ロングボウ |
| ランスアーマー | 6 | ロングランス、きずぐすり |
| ソルジャー | 2 | ショートランス |
| ソルジャー | 2 | ロングランス |
| マージ | 4 | エルファイアー |
| ビショップ | 2 | メティオ、リブロー |
| プリースト | 1 | リブロー |
| トルーマン(ジェネラル) | 1 | グレートソード、ロングボウ、きずぐすり |
| レイドリック(バロン) | 1 | ロプトの剣、ワープ |

## 入手アイテム

せいすい、ナイトプルフ、オードの書、レイピア、エリートM

| | | |
|---|---|---|
| 道具屋 | きずぐすり | 600G |
| | とびらのかぎ | 500G |
| | ファイアー | 2200G |
| 武器屋 | てつの剣 | 2200G |
| | てつのやり | 2200G |
| | てつのおの | 1100G |
| | てつのゆみ | 2200G |

# [第7章] トラキアの盾

## 名将ハンニバルを動かせ!

やっと城下町から逃げ切ったと思っても、レイドリックの執拗な追撃はつづく。ここは目標の城まではほぼ一直線だが、高い山に囲まれて道が狭いため、とくに騎馬隊は移動しずらくなっている。しかも2ターン目からは背後からレイドリック配下の騎馬隊が襲いかかってくるうえに、正面からは2章外伝で出てきたシヴァ率いる傭兵部隊がやってくる。そこで、ハンニバル将軍に助けを求めるのだ。もし、将軍が動いてくれれば騎兵隊は全軍退却する。

まずは、ペガサスライダーを使って誰かをかついで城を目指そう。2ターン目で現れるフィンとサフィは、しばらくその場を動かずに傭兵を引きつけ、勇者のヤリで返り討ちにしてやろう。また、シヴァとサフィの会話イベントも見逃せない。傭兵部隊はキルソードと銀の剣を持っているヤツにだけ注意すればいい。あとは全員離脱させるだけだ。

### ポイント2

厄介な騎馬隊は、キャラクターを左の山の中にこのように配置して対応しよう。地形効果のそこそこ高い森にキャラクターを配置しているので敵の攻撃は滅多に当たらない。もし当たっても、ナンナで即回復。山賊たちには手を出す必要はない。山にいるため、なかなか攻撃が当たらず、倒すのに時間がかかってしまうからだ。ちなみに、攻撃圏内に入らなければ襲ってこないので、覚えておくべし。

### ポイント1

誰も乗せなくていいが、せっかくなので体格に劣るキャラクターを乗っけて城を目指そう。ただ傭兵部隊が追いかけてくることがあるが、フィンと合流できれば蹴散らすことは可能。とにかく、一刻も早く目標の城を目指そう。

### 入手アイテム

ナイトプルフ、どくけし、せいすい

| | | |
|---|---|---|
| 道具屋 | きずぐすり | 600G |
| | ライブ | 2200G |

### 敵データ

| さんぞく | 人数 | 所持アイテム |
|---|---|---|
| ウォーリア | 1 | てつの弓、ハンマー、ておの、きずぐすり |
| ハンター | 2 | てつの弓、せいすい |
| ハンター | 1 | てつの弓 |
| マウンテンシーフ | 4 | てつのおの |
| マウンテンシーフ | 2 | ておの |
| シーフ | 1 | てつの剣、とうぞくのかぎ |
| バーサーカー | 1 | どくのおの、きずぐすり、どくけし |

| 傭兵 | 人数 | 所持アイテム |
|---|---|---|
| ソードファイター | 2 | てつの大剣 |
| ソードファイター | 2 | てつの剣 |
| ソードファイター | 1 | てつの大剣、きずぐすり |
| ソードファイター | 1 | ぎんの剣、きずぐすり |
| ソードファイター | 1 | キルソード |
| シヴァ(ソードファイター) | 1 | キルソード |

### ポイント4

リーフたちとは敵対関係にあるとはいえ、ハンニバル将軍は義に厚い武人。理由を話せばきっと助けてくれるだろう。なお、ハンニバル軍が出てくると、レイドリックは慌てて全軍撤退の指令をだす。すると敵は一目散に逃げ出すのでそこを攻撃してもいいだろう。あとはゆっくり南下して城に入ればいい。ちなみにハンニバル軍は敵が全員撤退すると自分たちも城に撤退しはじめる。そういえば、第3章でハンニバル将軍の子供がいたの、覚えているかな?

### ポイント3

傭兵部隊は、リーフたち本隊を攻撃しにいくヤツと、フィンたちに襲いかかってくるヤツの2部隊にわかれる。シヴァはたいがいフィンを狙いにくるので、うまくひとりにしてサフィで話しかけよう。フィンには攻撃させないように。なぜなら、勇者の槍で殺してしまう可能性が高いからだ。

# ［第8章］紫竜山

## ダグダの故郷

マップは広くなく、敵の数もそんなに多くないので、一見楽勝でクリアーできそうだが、じつはかなりいやらしい。何がいやらしいかというと、敵の山賊は全員毒が塗られた武器を装備しているのだ。攻撃をくらったキャラクターは確実に毒をうけ、1ターンごとに少しずつ体力が減っていく。さらに増援部隊も毒の武器を装備していることがあるからたまらない。ただ、山賊は全員斧を装備しているので、武器相性のいい剣を装備していればかなりの確率で、攻撃をかわすことができるぞ。

増援ポイントをふさいで、毒に注意して進めていれば4～6ターン目にはボスにたどりつくだろう。このボスのルーメイという傭兵は、ドラゴンナイトなのにドラゴンに乗っていないため、比較的倒しやすい。やはりいつものように魔法で攻撃してダメージを与え、強い武器でとどめを刺すというパターンが有効だ。この章も条件を満たすと、クリアー後に外伝マップにいくことができる。ちなみに、ルーメイは殺さずに必ず捕らえるようにしたい。逃がさないでダグダたちの居所を聞き出そう!

## ポイント1

よく見てみると、敵兵の中に義勇軍であるはずのマーティがいる。"まいったなあ"といいつつも義勇軍にむかって攻撃してくるという困ったやつである。あまり強いキャラクターを前線に置いていると、反撃で倒してしまう恐れがあるので、ボウファイターなどを配置しておくといいかもしれない。しかし、マーティが手斧を持っていると反撃してしまうので、臨機応変にキャラクターを変えるようにしよう。

## ポイント3

ここの援軍は非常にやっかいで、毒の武器を持っている。そのため、迅速に増援部隊の出現ポイントを押さえてしまいたい。出てくる場所は全部でふたつ。どちらもマップ上部だ。これらの位置に誰かを配置すればいいだろう。とくに左側のポイントからは早めに出てくるので、機動力のあるキャラクターにまかせてしまおう。

## ポイント2

毒を防ぐ手段はただひとつ。攻撃をくらわないことだ。守備力が高くてダメージをくらわなくても、毒はしっかり感染してしまう。ここは剣を持っていてなおかつ速さが高いリーフ、フェルグスにまかせてしまおう。平地だと攻撃をくらってしまうこともあるが、森などに入れば、地形効果もあるのでほぼ当たらないのだ。

## 入手アイテム

ナイトブルフ、ラックリング

## 敵データ

| 山賊 | 人数 | 所持アイテム |
|---|---|---|
| マウンテンシーフ | 6 | どくのおの |
| マウンテンシーフ | 1 | どくのおの、きずぐすり |
| ハンター | 2 | どくの弓 |
| ウォーリア | 1 | どくのおの、どくの弓 |
| マーティ(マウンテンシーフ) | 1 | ??? |
| ルーメイ(ドラゴンナイト) | 1 | ナイトキラー、はがねのやり、てつの剣、きずぐすり、ナイトブルフ |

## ボス戦

久々のボス、ルーメイはドラゴンライダーだが、最初はドラゴンには乗らずに戦う。しかし、あまりにもターンが経過すると、しびれをきらせたのかドラゴンに乗り、館を飛び出して襲いかかってくる。このときに館を制圧してしまうという方法もあるが、ドラゴンナイトの強さを考えるとちょっとキツイ。やはり、ドラゴンに乗っていないときに倒すべきである。魔法と強力な武器の連携でわりとあっさり倒せるが、いいアイテムを持っているのでぜひとも捕らえたい。とどめはフィンの勇者のやりなどが当たりやすいだろう。また、捕らえたらアイテムを全部奪って解放してしまいがちだが、捕まえたままクリアーするといいことがあるかもしれないぞ。

# [第9章] ノヴァの紋章

## トラキアの山賊討伐部隊

ついに序盤も終り、物語は中盤に入ってくるということで、この章から難易度が高くなっている。クリアー条件はマップ左上の山荘を守りつつ、全員が離脱することだ。パッと見ると、山荘とリーフたちは近いのだが、山を進まなければいけないので時間がかかる。そしてなんといっても脅威なのが、ボスのマーロック率いるドラゴンライダー部隊。全員がキラーランスを装備しているため、攻撃されたら即死の可能性が高い。ほかの敵兵はそんなに強くないとはいえ、山荘を守っているキャラクターたちはセルフィナ以外、頼りないので早めに合流したい。

右下のビショップとランスアーマーの部隊は接近するまでなぜか動かないので、敵の大部隊を撃破したら、ゆっくり倒しに行こう。そのときはビショップのメテイオに注意すること。敵の増援部隊は出現しないので慌てなくても大丈夫だ。また、出撃メンバーにカリオンを入れておくといいことがあるかもしれないぞ。

## ポイント3

敵の主力部隊をある程度倒して余裕が出てきたら、マップ右下のビショップとランスアーマー軍団を倒しにいくことをオススメする。アスベルとリーフ、そしてナンナの少数精鋭で大丈夫だ。ただ、メティオが恐いので平地では絶対に止まらないこと。ランスアーマーはアスベルに任せて、リーフはビショップを叩こう。ちなみにこの近くの民家ではS.ドリンクという高価なアイテムをもらえるので、必ず立ち寄るように。

## ポイント2

マーロックを含むドラゴン軍団を倒したら、つぎは山荘を守っているセルフィナたちと一刻も早く合流しよう。山が多いので騎馬ユニットはあらかじめ馬を降りて進むといい。山荘周辺はこのように大混戦状態になるが、オーシンやブライトンといった、いかりのスキル(反撃時に必殺)を身につけているキャラクターを山に配置させることができれば、つぎつぎと敵を倒してくれる。ケインやアルバなどの新米キャラクターにはこちらから攻撃させるのは避けたほうがいいだろう。彼らは守備だけで精一杯になっているはずだ。

## ポイント1

ドラゴンライダーの弱点は弓攻撃と風の魔法。そこで、ロナンかタニア(両方出す必要はない)、そしてアスベルを必ず出撃させよう。とくにアスベルのグラフカリバーは強力で、ボスも含めてドラゴンライダーを一撃で倒せるのだ。まず、体力か回避率に優れるキャラクターでドラゴンライダーをおびき寄せ(このときは必ず山か森に乗る)、弓か魔法でしとめるのがベスト。また、アスベルは比較的す速いので、グラフカリバーを装備させて山に配置しておけば、ひとりでドラゴン軍団を全滅させてしまうこともあるぞ。

## ボス戦

マーロックは接近戦ではキラーランス、離れていても手槍で攻撃してくるかなりの強敵。キラーランスは必殺攻撃が出ないことを祈るしかない。遠距離攻撃は回避率が高いので、弓の攻撃を避けられる可能性が大きいのだ。反撃は死を意味するので、1ターンでケリをつけたい。そのためにはアスベルのグラフカリバー。これにつきる。当たれば高い確率で必殺攻撃が出るので一撃で倒せてしまう。外れても連続攻撃してくれるので倒すことが可能。手槍による反撃もあるが山にいれば回避してくれるだろう。ただ、問題はおとりのキャラクターが殺されないかどうかだ。あまりす速くないキャラクターにおとりを任せるのはやめよう。

## 敵データ

| トラキア兵 | 人数 | 所持アイテム |
|---|---|---|
| ランスアーマー | 2 | てやり |
| ランスアーマー | 9 | はがねのやり |
| ソルジャー | 2 | てやり |
| ソルジャー | 7 | てつのやり |
| アーチャー | 4 | てつの弓 |
| アーチャー | 1 | はがねの弓 |
| ビショップ | 1 | ライブ、リブロー、ウィンド、メティオ |
| ドラゴンライダー | 4 | キラーランス |
| マーロック(ドラゴンライダー) | 1 | キラーランス、てやり、きずぐすり |

## 入手アイテム

ファラの書、S.ドリンク

| | | |
|---|---|---|
| 道具屋 | きずぐすり | 600G |
| | たいまつ | 500G |
| | ライブ | 2200G |
| | サンダー | 3200G |
| | S.ドリンク | 5000G |
| 武器屋 | てつのやり | 2200G |
| | はがねのやり | 3200G |
| | ほそみのやり | 2000G |
| | はがねの弓 | 3200G |

# 外伝マップポイント攻略

## 第2章外伝　海賊島　リフィス団壊滅

初の外伝マップにして索敵マップだ。索敵マップというのはキャラクター周辺しか視界がひらけず、全体を見通せないマップのこと。たいまつを使えばかなり視界が広くなるが、この時点でたいまつを持っているものはいない。敵から奪うか、砦にあるのを入手するしかない。この章では敵は海賊ばかりで、無理をしなければやられる心配はないので、ここは思い切ってたいまつをとりにいこう。　ボスのリフィスは武器を持っていないため、戦わずして捕まえられるが問題はシヴァ。砦にいるため防御力が高く、攻撃もあたりにくいが、アイテムのキラーソードは魅力。多少の無理をしてでも手に入れる価値のある武器だ。

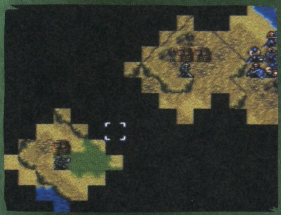
**入手アイテム**

たいまつ×2

### ポイント1

エーヴェルとリーフの会話イベントはリフィスについてだ。逃がさないで村人に引き渡そうというのだが、ここは素直に従ったほうがよさそう。解放はしないように。

### ポイント2



たいまつは、このふたつの砦にある。どこから敵がくるかわからないのが恐いが、オーシンかハルヴァンならなんとかなるだろう。もちろん、エーヴェルひとりで突き進んでも大丈夫だ。

### ポイント3

敵のなかにはたいまつを持っているやつもいる。このウォーリアはたいまつを持っているうえに、はがねの武器をふたつも持っている。絶対に捕らえたいところだ。弓で攻撃し、弱ったところをダグダで捕らえるという戦法でいける。

### ポイント4

じつはシヴァは無理に倒さなくてもいい。しかし、キルソードが魅力なので、余力があれば捕まえてみよう。まず、リーフの光の剣で体力が一ケタになるまでダメージを与える。そこを剣と相性のいい、フィンの勇者のヤリでとどめを刺すというやり方が一番楽だ。ただ、多少時間がかかるのと、たまにリーフが2回攻撃をして、そのままシヴァを倒してしまうという欠点があるので注意しておこう。

## 第4章外伝　風の勇者　マギ団リーダー参上

牢屋での戦いはまだ終わっていなかった。ここでは、子供たちを無事に逃がしつつ、離脱ポイントにたどりつけばクリアーだ。しかし、索敵マップのため視界が悪く、そのうえ敵の数も半端ではないので相当苦戦を強いられるだろう。すぐにでもセティたちと合流したいが、その前にマージとソードアーマーをなんとかしなければいけない。ここを乗り切ればあとは楽だ。子供を解放してセティ、アスベルと合流し、宝を回収したらさっさとクリアーしてしまおう。援軍が出現するので、長居は無用だ。

**入手アイテム**

ゆうしゃの剣、ライブリング、てつの大剣

### ポイント1

マギ団リーダーのセティ王子が登場。強力な魔法の使い手で、放っておけば、周りの敵兵を皆殺しにしてくれる。しかも、魔法フォルセティは使用回数が無限で、す速さと技のステータスに20のボーナスポイントがついている。攻撃をくらうことは絶対にないだろう。

### ポイント2

現時点ではかなり弱いカリンだが、じつは魔法防御力が高いことに注目したい。最初に起きるマージ＆ソードアーマーとの戦いで実戦投入してみよう。マージと戦わせるか、おとりにすればかなりイイ働きをみせてくれる。ソードアーマーは、リーフの光の剣でOKだ。

### ポイント3

ここの扉を開けると、アスベルが寄ってきて会話になり、仲間になってくれるのだ。この義勇軍待望の魔法使いは、グラフカリバーを駆使して、どんどんレベルをあげてやれば、メキメキ強くなるはず。仲間になった瞬間からレギュラー入り確定だ。

### ポイント4

ここには宝箱があるのだが、デビルアクスを持った、アクスアーマーがいてうかつに近寄れない。そこでリフィスかラーラがカギを開けたらすぐさまかついでしまおう。また、近くにセティがいれば勝手に倒してくれるので、頼るのもいい。それに現時点ではアクスアーマーを捕らえることができるキャラクターはいないので（体格で劣っていたり、攻撃力が足りない）、デビルアクスはあきらめよう。

特定のマップで条件を満たすと行くことができる外伝マップ。この外伝マップの多くは、アイテムのたいまつを使わないと、味方キャラクターの周辺しか明るくならないので、マップ全体が見渡せない。暗闇を闇雲に進むのは危険。ということで、ここではこの外伝マップの攻略法を紹介して行くぞ。

# 第8章外伝　ダグダの館　フィアナ義勇軍ついに集結

傭兵ルーメイからダグダの居場所を聞き出したリーフたちは、館の内部へと進んでいく。ここでは出撃できる人数が少ないので精鋭を出そう。また騎馬部隊は馬に乗れないのでお休みしてもらい、ソードファイターやアクスファイターを中心に編成したほうがよい。

まず最初にすべきことは、いきなりピンチになっているダグダとタニアを動かすこと。そのあと、両サイドの通路を別れて進んでいき、ダグダたちと合流。大きな扉のすぐ向こうにボスのゴメスがいるが、入るなり敵兵の集中攻撃が待っているので、ここは敵を誘い出し、全部片付いてからゴメスと戦おう。接近戦も間接攻撃も可能なゴメスにはやはり魔法が有効だ。

### 入手アイテム

せいすい、ネールの書、ハンマー、いかりM、デビルアクス、レッグリング

## ポイント1

ダグダとタニアはこののように配置し、できるだけタニアに攻撃がいかないようにしよう。ダグダには攻撃力よりも命中率と回避率を重視した武器を装備させ、敵の来襲に備えておく。これでだいたいの敵はダグダが倒してくれるぞ。

## ポイント2

両サイドの通路には、ハンターが潜んでいる。しかも毒の弓を持っているのでやっかいだ。間接攻撃の手段がないキャラクターは、なるべくいっきに通りすぎよう。アスベルか、リーフの光の剣なら反撃でハンターをたおせる。

## ポイント3

やけにたくさん敵がいるなあと思っていたら、こんなところに増援ポイントが！　どうやら早いターンから、援軍が出てきているようだ。しかし、リーフたちがここまでたどりつく頃にはもう援軍は打ち止めになってることが多いぞ。

## ポイント4

ダグダの館は強力な武器や、レアなアイテムがごろごろしている。ダグダには悪いが、ここは全部回収してしまおう。これらのポイントも含めて全部で6個の宝箱があるので、なんとしても見つけたい。敵がいるところもあるので、全滅させたあとで、ゆっくりと調べて回ればいい。

## ボス戦

ダグダの元部下というだけあって、クラスも同じウォーリア。接近戦も間接攻撃もできるうえ、レベルが高いので攻撃力、防御力もバツグン。さらに、防御効果の高い玉座に座っているため、武器でダメージを与えるのはつらい。さきほども書いたとおり、魔法で攻めよう。アスベルの魔法や、リーフの光の剣や炎の剣が有効だ。

# キャラクターの育て方が攻略に影響する!?

『ファイアーエムブレム』に登場するキャラクターたちはみんな魅力的。できれば、最後まで死者をださずにクリアーしたいよね。それには、どのキャラクターに重点を置いて育てるかがポイントとなる。たとえば、騎馬系が強いからといって騎馬ユニットばかり育てていたら、山林マップで痛い目を見てしまう。育てるキャラクターは慎重に選ぼう。

基本的に登場したときからレベルの高いキャラクターは育たない傾向にある。エーヴェルやダグダが良い例だ。ここは、そういった連中は放っておいて、レベル1のキャラクターを優先的に育てるといい。今回、攻略した範囲でオススメなのが右の7人。ナンナやカリンは最初がキツイかもしれないが、育てておくとあとが楽になる。アスベルは現時点で唯一の魔法使いということで、文句ナシのレギュラー入り。疲労で動けなくなるまでこき使ってあげよう。ロナンは同じボウファイターのタニアよりも体力と攻撃力に優れているため、育てやすい。また、なぜか魔力も上がる傾向にあるので、対マージ系要員としても活躍できる。シヴァは能力的にもキャラクター的にも秀でたレギュラー。太陽剣で相手の体力を奪ってしまおう。最後にハルヴァン、オーシンのアクスファイターコンビだが、どちらも能力に差はない。しかし、身につけているスキルが役に立つため、最前線に配置できる。このふたりは最初からガンガン育てて問題はないぞ。

### オーシン&ハルヴァン

さすがは親友どうし。能力も互角。しかし、若干ハルヴァンのほうが体格がよく、オーシンのほうがす速さに優れる傾向がある。

### シヴァ

レベル1のワリにはかなり強いシヴァ。しかも、能力は全体的に上昇する傾向が強いぞ。苦労して仲間にした甲斐があったというもの。

### ロナン

間接攻撃系ユニットにしては機動力があるロナン。体力と攻撃力のほかに、す速さが上がりやすい。また、飛行系ユニットと相性がいい。

### アスベル

魔法の強さをまざまざと見せつけるアスベル。す速いので、敵の攻撃もかわしやすく、2回攻撃もしやすい。文句なしにレギュラー決定!

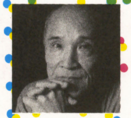
### カリン

リーフ軍には珍しい飛行ユニット。その機動力の高さが最大の魅力。育てれば攻撃力も上がるので、偵察、輸送など幅広く活躍できるのだ。

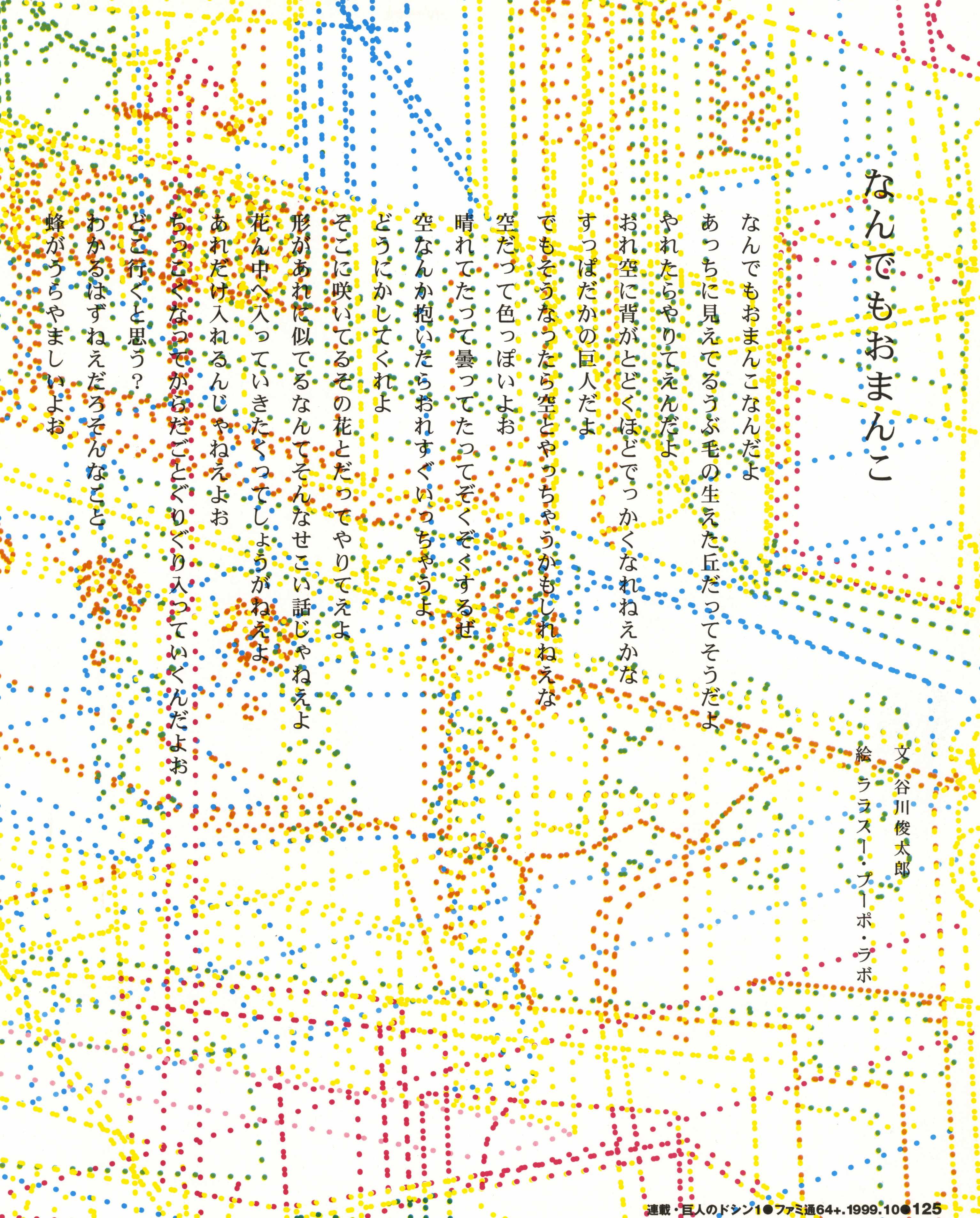
### ナンナ

騎馬ユニットなので、機動力のある回復役として重宝する。また、大地の剣は魔法攻撃もできるので、アーマー系を相手に戦えるぞ。

ああたまんねえ
風が吹いてくるよお
風とはもうやってるも同然だよ
頼みもしないのにさわってくるんだ
そよそよそようまいんだよさわりかたが
女なんかめじゃねえよお
ああ毛が立っちゃう
どうしてくれるんだよお
おれのからだ
おれの気持ち
溶けてなくなっちゃいそうだよ
おれ地面掘るよ
土の匂いだよ
水もじゅくじゅく湧いてくるよ
おれに土かけてくれよお
草も葉っぱも虫もいっしょくたによお
でもこれじゃまるで死んだみたいだなあ
笑っちゃうよ
おれ死にてえのかなあ



谷川俊太郎（たにかわ・しゅんたろう）　一九三一年　東京都生まれ。六十八歳。
一八歳ごろから詩を書き始め、宇宙的な感覚や生命の感動を独自の作風で表現し注目を浴びる。詩集に『二十億光年の孤独』『六十二のソネット』『愛について』など。本詩はマガジンハウス刊、谷川俊太郎ヴァラエティ・ブック「こ・ん・に・ち・は」より転載。



# なんでもおまんこ

文　谷川俊太郎
絵　ララスー・プーポ・ラボ

なんでもおまんこなんだよ
あっちに見えてるうぶ毛の生えた丘だってそうだよ
やれたらやりてえんだよ
おれ空に背がとどくほどでっかくなれねえかな
すっぱだかの巨人だよ
でもそうなったら空とやっちゃうかもしれねえな
空だって色っぽいよお
晴れてたって曇ってたってぞくぞくするぜ
空なんか抱いたらおれすぐいっちゃうよ
どうにかしてくれよ
そこに咲いてるその花とだってやりてえよ
形があれに似てるなんてそんなせこい話じゃねえよ
花ん中へ入っていきたくってしょうがねえよ
あれだけ入れるんじゃねえよお
ちっこくなってからだごとぐりぐり入っていくんだよお
どこ行くと思う?
わかるはずねえだろそんなこと
蜂がうらやましいよお

# ポケモンシェルター

ポケモンカルチャー最前線

2000年問題をのりきり、ポケモン文化を21世紀に伝えるシェルター開設！ポケモンファンのオアシスであり、ポケモン好きなオトナの隠れ家であり、ポケモンを知らないオトナの駆け込み寺でもあるのだな。

Today's Special

## 1999年7の月 『劇場版ポケットモンスター 幻のポケモン ルギア爆誕』公開!! そのとき、オトナたちは!?

去る7月17日、劇場版ポケットモンスター第2弾が、全国東宝系でいっせいに公開された!! その前日まで我々は、ちょっとドキドキしていた。

思えば、それよりちょっと前、『スターウォーズ エピソード1』の公開初日には、おおぜいのマニアなオトナたちがコスプレをして劇場を占拠するという光景がくり広げられた。あーゆーことには、まさか、ならないよな～!?

聞けば、東京のとある劇場では、ドラえもん映画公開の際に、『大人のためのドラえもん』と名づけられたオールナイト鑑賞会が開かれるのが恒例になっているそうだ。お祭り的意味合いが強いものの、当初のコンセプトは“オトナがひとりでも気兼ねなくドラえもん映画を観られるように”とのことだったらしい。確かに、親子連れしか存在しない劇場に、オトナひとりでドラえもん観に行ったら、そりゃ浮くわな。

ということは、ポケモンでも同じことが言えるだろう。エピソード1現象どころか、保護者以外のオトナの存在すら危ぶまれる。“果たして、実際のところは!?”と劇場に踏み込んだ、我々の見たものは!? 戦慄の(!?)初日レポートをお届けしよう!!

## The First Day Report of “POKEMON”

### 戦慄の光景 その1 取材が入る!!

いまや、『ポケットモンスター』がなんのことか正確に分かっていないひとでも、ポケモンという単語やピカチュウの名前を知っているという事実！ 社会現象として話題性は十分だ。ということで、テレビ局や雑誌（←って我々……）の取材班が劇場に来ていた！

我々が予想していたのとまったくべつの層のオトナたち発見……。「イヤ～、ポケモンっていうの？ 話題になってるからね、観てみようかと」ってコメントでも取れたらおもしろかったが、そうじゃないだろー、きっと。取材陣同様、なんらかの仕事で来ていたのかな。

### 戦慄の光景 その2 保護者じゃないオトナ発見!!

いたーッ！ プリントシールマシンに並ぶオトナ。こういうひとだ、こういうひとなのだ我々の探していたのは。もっとたくさんいるかと思ったが、ひとりもいないんじゃないかとも思った。いてほしいとは思うが、あまり大勢いてもねぇとも思う。

### 戦慄の光景 その3 コスプレ軍団もいた!!

正直な話、ピカチュウの帽子をかぶったオトナはいると思った。帽子をかぶってリュックを背負ったサトシもいると思った。しかし、ここまで揃ってるとは思わんかった～。映画で初登場のフルーラもちゃんといるところが、クロートの集団っぽい。

### 戦慄の光景 その4 お約束のお楽しみ!! 舞台挨拶

この日劇東宝では、初日限定のスペシャルイベントであり、マニアなオトナのお楽しみとも言える舞台挨拶があった。出演は、この映画の監督である湯山邦彦氏、サトシ役の松本梨香さん、『ピカチュウたんけんたい』のエンディングテーマを歌うベッキーちゃん、ピカチュウ氏の4名。この日のピカチュウ氏は、胸にたすきをかけて、なんだか誇らしげなようすであった。

湯山邦彦

ベッキー

松本梨香

## 『劇場版ポケットモンスター 幻のポケモン ルギア爆誕』

全国東宝系にて夏休み（残りわずか！）ロードショウ!! まだ見てないヒトは映画館へ急ごう！ もう、そろそろ空いてるでしょ。たぶん。保証はできませんけどね。

**★ものがたり★**

オレンジ諸島付近を航海中のサトシたちの船が、突然起こった激しい嵐に流されてしまった。漂着した先はアーシア島。サトシがポケモントレーナーだと知った島の人々は、サトシたちを歓迎する。島の古くからの言い伝えによると、世界の破滅を救うのは海の神とポケモントレーナーなんだとか。

一方、アーシア島の上空には、世界中の珍しいものを集めているコレクター・ジラルダンが乗った飛行宮が。ジラルダンは、この星の自然界のバランスを保っているポケモンのひとつ、火の神と呼ばれる特別なファイヤーの収集に成功する。それをきっかけに、世界は天変地異にみまわれる。

破滅に向かう世界。そんなとき、海の神と呼ばれる幻のポケモン・ルギアが姿をあらわした。そして言い伝えにのっとり、サトシは世界を救う役目を担うことに。果たして、サトシたちの運命は!?

**★オトナへ贈る知ったかぶり豆知識★**

- ジラルダンの声を鹿賀丈史、ヤドキングの声を浜田雅功が担当。
- 小室哲哉プロデュースのエンディングテーマソング『toi et moi』を歌うのは安室奈美恵。
- 飛行宮の外観や、コレクションルームなどの描写には、CGが使用された。

## 『劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲』

**★ものがたり★** 幻のポケモンと呼ばれているミュウ。そのまつげの化石が研究者たちにより発見され、持ち帰られる。そして、そのDNAからコピーが作られ、ミュウツーと名づけられた。研究所では、ほかに人間やヒトカゲたちのコピーも作られていたが、目を覚まさぬまま消滅していく。しかし、ミュウツーだけは消滅せず、眠り続けるのだった。

さて、ある日、サトシたちのもとに、1通の招待状が届けられる。それは、全国のポケモンマスターたちが集結する大会への招待状だった。しかし、突然の嵐のため、会場への交通手段が断ち切られてしまう。それでもなんとかたどりついた、サトシたちやトレーナーを待ち受けていたのは……。

**★オトナへ贈る知ったかぶり豆知識★**

- 昨年の夏に公開されて大ヒットした、ポケモン映画第１弾。
- ミュウツーの声を市村正親が担当。
- エンディングテーマソング『風といっしょに』を歌ったのは小林幸子。この曲で昨年のNHK紅白歌合戦にも出場。また、この映画で声優にも挑戦している。

小学館ビデオより3,800円(税抜)で発売中。ビデオなら、オトナも鑑賞しやすい!? 買うときに恥ずかしかったら"領収書ください"、"プレゼント用包装で" とか言ってみよう。

## 『ピカチュウたんけんたい』

**★ものがたり★** 旅の合間に、サトシたちとポケモンたちはちょっと休憩することに。丘の上での気持ちのいいお昼寝中、トゲピーが坂を転げ落ち、切り株のなかに入ってしまった。それに気がついたピカチュウたちは、トゲピーを追って切り株のなかへ……。

たどりついたのはポケモン谷。誰にも知られていない、野性のポケモンたちの住み家だ。ピカチュウたちは、エレキッドをはじめとするポケモン谷の住民たちの協力をあおぎ、タマタマの巣のなかにいるトゲピーを発見する。しかし、今度は巣のなかのタマタマが１匹足りないことに気づく。タマタマを探して、ピカチュウたちの探検がはじまった！

**★オトナへ贈る知ったかぶり豆知識★**

- ポケモンたちの行動や会話の解説をしているのは、さとう珠緒。
- レディバ、エレキッド、キレイハナ、ホーホーなどの新しいポケモンが出演。

『ルギア爆誕』と同時上映。基本的にポケモンたちしか出てこないので、会話の大半は「ピカピカー」「ダネダネ？」……。新種のサイレントムービーと言ってもいいだろう。

# コレだけはおさえておきたい!! ポケモン映画の基礎知識

## 『ピカチュウのなつやすみ』

**★ものがたり★** ピカチュウ、トゲピー、マリル、コダック、ガラガラ、イワーク、リザードンなど、いろんなポケモンたちがポケモン広場に大集結。ブランコにのったり、丸太で転がったり、ハラハラドキドキの夏休みを満喫する。

**★オトナへ贈る知ったかぶり豆知識★**

- 昨年の夏に劇場公開。『ミュウツーの逆襲』と同時上映。
- ビデオには、テレビ版『ルージュラのクリスマス』も収録されている。

小学館ビデオより2,800円(税抜)で発売中。ちなみに、ビデオには通信販売もあるので利用されたし。電話0120-468-753小学館パルショップまで。テレビ版のビデオも購入可能。

# 物欲のるつぼ

**劇場にはグッズ販売コーナーが設けられ、映画のロゴやポスター用イラストがデザインされたオリジナルグッズや、劇場先行発売商品などがギッシリ並べられていた。おもちゃ、文具関係はもちろんのこと、Tシャツやキャップなどのアパレル関係や、時計などの高級品も充実している。そしてそこには、吸い込まれるようにして集まってきた子供たちがむらがっていたのだ。コドモは"どれかひとつにしなさい" なんて言われるのがオチだろうが、オトナなら金にまかせてゲットできる。オトナなら、この幸せをかみしめなければ……。**

1

2

3

4

5

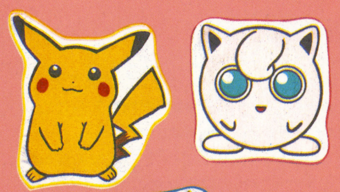
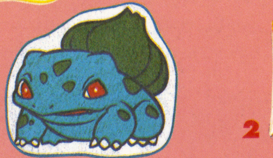
1 プログラムは基本中の基本にして、劇場外ではほとんど入手不可能なアイテム。『ルギア爆誕』のプログラムは、ジラルダンの古代ミュウカードつき。『ピカチュウたんけんたい』は、とび出す絵本のようなしかけが楽しい。どちらも500円(税込)。

2 人形・ぬいぐるみ関係は、ルギアやヤドキングなど、映画でフィーチャーされたポケモンを中心にラインアップ。写真は、りるりるマリル(1,500円)、DXフィギアコレクション・ファイヤー、フリーザー(各600円)、マリルぬいぐるみ大(6,800円)(すべて税込)。

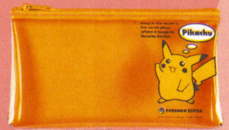
3 思い出に残るお金の使い道として、限定フレームのプリントシールマシンが設置されていた。フレームは『ルギア爆誕』をデザインしたもの2種。1回300円。このほか、劇場によっては、ピカチュウといっしょにポラロイド写真を撮ろう、なんて企画も。

4 文具類を中心に、いろんな商品がところ狭しと……。オトナっぽいところだと携帯ストラップ(4種各600円)、テレカ(4種各1,000円)、ホログラムテレカ(2種各1,200円)。王道では、鉛筆セット(2種各300円)、ソフトペンケース(2種各700円)などなど。

5 ポケットモンスターカードゲームにも、劇場限定バージョンが。サザンアイランドシリーズの、レインボーアイランドセットとトロピカルアイランドセットだ。どちらもカード9枚が、映画館限定の特製ファイルに入っている。各600円(税込)。

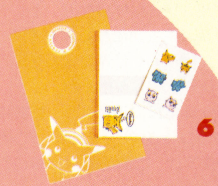


1

3


2

4

5


6

# 流行ポケモン通信

**ポケモンセンターの新商品情報を中心に、トレンディなポケモングッズを毎月紹介！**

7

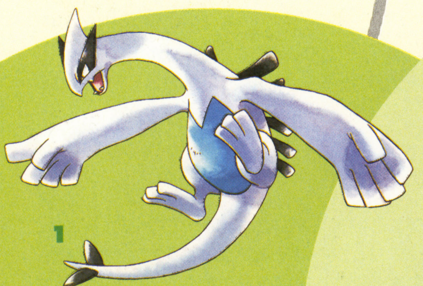
8

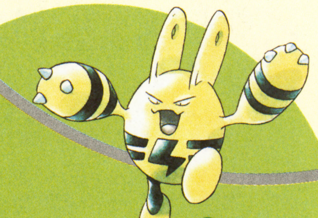
9

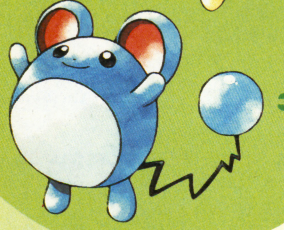
10

11

**1** 各キャラクターのアウトラインに沿ってカットされたタオル。どうやってたたもうか。ところで1～5、7～10は、それぞれピカチュウ、フシギダネ、プリンの3種類アリ。統一感のあるデザインがオシャレだ。『ダイカットタオル』各400円(税別) 発売中 **2** 筆入れ以外にも用途がみつかりそう。片面はクリアーなので中身もよーく見えるし。『ペンケース』各580円(税別) 発売中 **3** マチつきでタップリ収納。フロッピーのケースや、トラベルポーチとしても使えそう。『ビニールケース』各580円(税別) 発売中 **4** シートからはずすとクリップに。ブックマークとしても最適。手ごろな値段とモノ珍しさで、おみやげにもいいんじゃないかな。『シートクリップ』各100円(税別) 発売中 **5** 印鑑を堅苦しい黒のケースに押し込む前に、コレを見て。こんなにカワイイのに朱肉つきの本格派だよ。『印鑑ケース』各480円(税別) 発売中 **6** ピカチュウ、フシギダネ、プリンの柄の便せん、封筒、シールがセットに。『レターセット』400円(税別) 発売中 **7** コピーや切り抜きなど、資料をまとめておくのに便利なシロモノ。『クリアファイル』各180円(税別) 発売中 **8** こちらはちょっと大判。学習用のノートにも使えるサイズだ。『コイルメモB5』各350円(税別) 発売中 **9** コイル(ポケモンじゃないよ)の色がカワイイ！ サイズといい、めくりやすいシステムといい、取材用にピッタリと、ポケモンシェルター専属ライターも愛用！『コイルメモB7』各250円(税別) 発売中 **10** ペットボトルがオシャレに変身。中身もポケモンたちが冷たくキープしてくれる。『ペットボトルホルダー』各880円(税別) 発売中 **11** ショウワノートの"伝説のポケモンシリーズ"は、映画『ルギア爆誕』でも大活躍したファイアー、サンダー、フリーザーとピカチュウをデザインしたステーショナリー。B5ノート、ツインリンクメモ、ソフトペンケース、下敷き、消しゴム、鉛筆セットがラインアップされている。『伝説のポケモンシリーズ』100円～750円(税別) 発売中 ショウワノート


1


2


3

**今回は夏休みに公開された『幻のポケモン～ルギア爆誕』と『ピカチュウたんけんたい』に登場するポケモンを紹介する。いつもはジミめなポケモンを紹介しているんだけれども、2回目にしてハデにドバ～ッといってみることにしました。そこんとこよろしく！**

# 麗しのポケモン

**ゲームに映画にポケモンは欠かせません。しかもこんなに個性派ぞろいです。**

とうぜんなんだけど、"ポケモン"ってみんなわりと三枚目だよね。そんななかでめずらしく二枚目のポケモン"ルギア"の登場です。"ミュウツー"以来のシブーいキャラクターは、山寺宏一さんの声や、おちついたセリフまわしで雰囲気もバツグン。

『ルギア爆誕』という映画タイトルから想像するとモノスゴク凶悪そうに思えるルギアだけど、じつは世界の危機を救うために登場した"海の神"。その行動範囲は海のなかだけじゃなく空も自由に飛び回ることができる。命がけで世界を守ろうとする姿は、カ・ン・ド・ウものです。

同時上映の『ピカチュウたんけんたい』には、電気系のポケモン"エレキッド"が初登場！ アタマのツノ(?)がコンセントの差し込みプラグみたいになってるうえに、カラダにはイナズマ模様、イロといいツヤといいもうビリビリ。映画のなかではピカチュウとすぐに仲良しになっておたがいの電気系の技をあわせて、ピンチを切り抜けておりました。これを見てバロムワンの友情バロメーターを思い浮かべたヒトは、間違いなく30歳過ぎ。

前回の『ピカチュウのなつやすみ』にもでていたけど、マリルはやっぱりカワイイですね。ポストピカチュウは、マリルだったりして？ ってことは、さ来年の夏休み映画は『マリルのさとがえり』あたりでいかがでしょうか!?

**1 ルギア(まぼろしのポケモン)**
映画の舞台となるアーシア島に伝わる伝説では"海の神"。とにかく誰も見たことのない、まさに"まぼろしのポケモン"だ。残念ながら属性などの詳しい情報は不明だが、発売間近の『金・銀』にも登場する。

**2 エレキッド(電気ポケモン？)**
どうしても気になるのがアタマのでっぱり。元気がなくなったらコンセントに差し込んだりして充電できそうだよね(笑)。ピカチュウとの出合いのアイサツは『ET』を思わせる。ってゆうかまんま。

**3 マリル(ミズネズミポケモン)**
まぁるいカラダにまぁるいミミ。ピカチュウよりネズミらしいマリル。ただいま人気急上昇！ 少しタヌキっぽい体系がミソ？

**『ポケモン』の話はよく聞くんだけれど、何のことだかさっぱり分からない。どうせ聞くんだったら少しでも楽しみたい。そんなオトナのあなたに送ります。**

忙しかった夏休みも残りわずか。映画館は『ルギア爆誕』、JRはポケモンスタンプラリーでおおにぎわい。スペースワールドでは待望の『ポケットモンスター金・銀』が登場するみたいだし、ポケモンの話題は尽きることがありません。そんな世間の喧噪をよそに“大人のためのポケモン講座”は、あくまでもマイペースに進んでいきます。今回は“なんでポケモンが妖怪なのか”という謎についてもう少しくわしくお話します。残暑もまだまだ厳しいですから、クーラーのきいた部屋でゆったりとソファーに座って冷たいビールでも飲みながら読んでくださいね。
大人ですから。

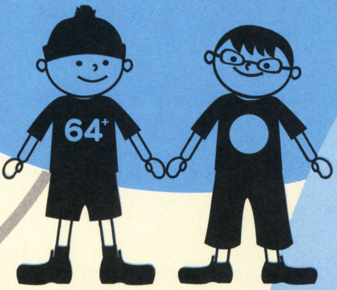
## すなわちポケモンは妖怪である。

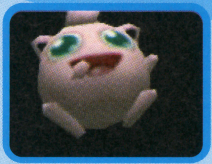
そもそも妖怪とは何か。これは民俗学的には「零落した神々」と表せられる。人は古代より、人を育む糧を与えてくれ、一方で人を残酷に翻弄する自然というものに畏怖の念を抱いてきた。そしてその想いが、自然を神として認識するに至った。農作物が育つのは神の恩恵なのであり、日照りや台風といった自然災害は、神の怒りなのである。

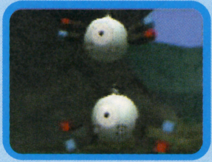
そして、人のこうした想いが、たとえば「山の神」や「海の神」など様々な神々のバリエーションを生んできたわけであるが、それらの中から、人々の強い崇拝を失い弱体した神、あるいは初めから大きな畏怖を起こさせるほどではない“人にとってごく身近な”神が、妖怪となった。すなわち妖怪とは、本質においては“人智では計り知れない超自然存在”として“神と同じもの”でありながら、人がより身近に(あるいは対等に)つき合える存在、気軽に心の中で戯れられる存在なのである。したがって妖怪が一面においてユーモラスで可愛いイメージを持つことは、きわめて必然的なのだ(そしてこの点、ポケモンもやはり、ユーモラスで可愛い存在である)。

「超自然存在」とは、言い換えるなら「科学的に成立し得ない存在」である。もっと限定した表現で言うならば「生物のように見えながら生物学上はあり得ない存在」である。

そしてポケモンは、あきらかにそうした存在である。たとえばプリンのような顔面から四肢が生えた姿は、生物学的にはあり得ない。また、身体構造が無機物(鉱物)であるイワークなど、生物学的には“生きているもの”であるわけがない。そして何より、彼らポケモンたちの種族間には、一つの世界







# 大人のための ポケモン講座
## 第3回・いまどきの妖怪

講師／長尾　剛

(惑星)に共存する生物ならば当然逃れられない運命であるはずの「食物連鎖」の関連がない。ポケモンはまさに、自然の摂理からまったく解放された軽やかな存在なのであり、自然を超えた存在、まさに妖怪なのである(ちなみに、ポケモンの中にはコイルのように「人の道具」がポケモン化したようなものもいるが、こうした“道具の妖怪化”も古来からあり、これらは総称して「付喪神(つくもがみ)」と呼ぶ。傘妖怪「骨傘(ほねからかさ)」などその典型である)。

## 妖怪－恐怖＝ポケモン

そして子供とは、本能的に妖怪を求めるものなのだ。

妖怪の性質を今一度まとめるならば、それは、身近でありながら「自然の摂理に反する存在、論理で説明不能の存在」であり、だから本来は「不気味で恐い闇のもの」である。

人間が精神的に成長するためには、喜びなどの“プラス感情体験”だけではなく恐れや苦しみといった“マイナス感情体験”もバランスよく得ることが必要であり、したがって子供は本能的に「不気味で恐い闇のもの」と接することを求める。子供の怪談話好きも、そうした欲求から発している。──と、これは我が国の代表的臨床心理学者・河合隼雄氏の説明だが(『日本人とアイデンティティ』1984年)、こうした子供の心理は普遍的なものであり、だから現代の子供のポケモン好きという現象も、この説明の延長として捉えられると私は思う。

ただ問題なのは、ポケモンは従来の妖怪に比べてあきらかに「ペット的な無害性」が強調されており、妖怪の本性である「恐さ」がかなり薄められている点である。

子供が恐さを求める場合、彼らは防衛本能として「その恐さから自分を守ってくれるもの」も同時に求める。子供が怪談話を、身近なオトナに語ってほしいとねだるのは、語る当人であるそのオトナが同時にその怪談話の恐怖から自分を包み守ってくれる、と子供が認識しているからである。だが子供たちのまわりにいる現代のオトナたちは、たいてい皆忙しい。現代の子供が(ゲームや人形などを通して)ポケモンと戯れる場合、たいてい“恐怖から自分を守ってくれる人”は、そばに居てはくれないではないか。

となれば、ポケモンのほうが子供のために自らの“恐さ”を薄めてやらねばならない。

つまり、ポケモンが「妖怪でありながら、あまり恐くない」のは、「子供がオトナにあまり守ってもらえない」という現代の病理面の裏返しなのである。これは、ポケモンの罪ではない。

ぬっぺらぼう－恐怖＝プリン。これは見たカンジが似ていなくも無いので分かりやすい。コイルと骨傘はどちらも人が作った道具だが江戸時代と現代のテクノロジーの差がよく現れている。

メーカー/コナミ 価格/7,800円 ジャンル/スポーツ 128メガ バッテリーバックアップ コントローラパック対応 64GBパック対応 ©1999 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED.

なんでもできるからこそ難しい!

# 1死1、3塁、さてどうする?

攻撃面でのバリエーションがもっとも幅広いと言われているのが、ランナー1、3塁の場面。野球通なら、塁が埋まっている満塁や、敬遠のしやすい2、3塁といった状況よりも守りづらいと認めるはず。とりわけ1アウトでの1、3塁は、タッチアップや盗塁のない2アウトや、ゲッツーを取られても1点は取れるノーアウトでの状況に比べて戦略パターンが広いのだ。

野球通の戦略その1

## ヒッティングで攻める

ヒッティングは確率としては低くなるが、決まったときの効果はこの上なく大きい。

バッティングの基本は打つことにある、これ当たり前。ヒットさえ打てば、ランナーを進め、得点することができる。もちろん単純に打つだけでは戦略とは呼べない。例えば、投球と同時に1塁ランナーを走らせるヒットエンドランは、ダブルプレイを避けるためにも有効。ただしこの作戦では確実にバットにボールを当てないとランナーを刺されてしまう。ボール先行のカウントで仕掛けるのがいいだろう。もちろんフライも厳禁だ。似た作戦として、ランエンドヒットがある。これはランナーが盗塁を成功させるタイミングでスタートをきるため、ボール球が来たら見逃しても構わない。

ヒットエンドランは必ず転がすこと。ランナーがいるために守備の開いた塁間を狙え!

野球通の戦略その2

## バントで確実に

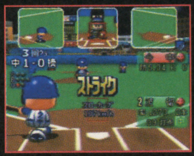
たとえ、バント○の特殊能力を持っていようが、ウェストされてしまえばそれまでだ。

なんとしても1点をもぎ取りたい、そんなときにはやはりバントが確実。スクイズはヒットエンドランと同様、相手チームに悟られないことがなにより重要だ。ピッチャーが投げるコースの指定を終えるまでは絶対にバントの構えをしてはならない。確実にバットにボールを当てさえすれば、転がすコースにはさしてこだわる必要はない。バントを確認してからランナーがスタートする、セーフティスクイズも作戦のひとつ。ただしボールを転がすコースはかなり限定されるので注意が必要だ。

野球通の戦略その3

## 盗塁で揺さぶる

ランナー1、3塁でもっとも怖いのがダブルプレイ。これを避けるには1塁ランナーの盗塁が効果的。ただし強打者が打席にいると、盗塁後に敬遠策をとられることもあるから要注意。盗塁×の能力を持っているときは無理に走ってはいけない。捕手や二塁手の肩が弱ければ、2塁への送球後に3塁ランナーがスタートするディレイドスチールを試すのもいいだろう。




盗塁では球速の遅い球を狙う。空振りによる援護も重要。

**まとめ** 相手のウラをかくのが、成功率を高める早道。得意なパターンをひとつに決めてしまうのではなく、バリエーションをさまざまに広げて、臨機応変に作戦を立てるのが野球通への第1歩といえるだろう。

さらに深く『パワプロ6』情報をあなたにお届け。[Power Pro Sports]

# パワスポ

後半戦のヤマ場を迎え、ペナントレースは白熱する一方。キミのひいきチームの調子はどうかな?せめてパワプロの中だけでも活躍させられるように、パワスポを読んで腕を磨こう。

## Player この選手を使え！ 第3回 中日 井上選手

データ的にはイマイチな選手だって思い込み次第で活躍できる！なんて声を大にして訴え続けるこのコーナーなのです。

'99ペナントの成績
- ◆打率――.295
- ◆本塁打――7
- ◆打点――47
- ◆盗塁――0
- ◆試合――88

（'99年8月9日現在）

**99 井上** 位 外野手 利 左投左打 フ スタンダード

| | | | |
|---|---|---|---|
| ミ | 3 | 走 | 11 |
| パ | 110 | 肩 | 13 |
| 特 | 対左投手X、チャンスX、強振多用、途中交代 | 守 | 11 |

10年目の今シーズンは、レギュラーを獲得するにいたった井上選手。シュアなバッティングはここいちばんで頼りになる。残念ながら『パワプロ』では守備能力の低さが気になるところだが、現実の活躍からイメージトレーニングを積んでヒットを量産しよう。チャンス×の特殊能力が痛いが、左の大砲として1発がほしい場面では積極的に起用したい。

## Success サクセスちょっといい話。

### 今月のいい話：特殊変化球を覚える

対コンピューター戦で、特に効果を発揮する特殊変化球はなんとしてでも覚えておきたい。ただし効果的な球種を覚えるには運次第の面が大きいからリセット覚悟で臨むべし。

もっとも簡単に特殊変化球を覚えられるのは熊谷への相談。3分の1の確率で変化球取得イベントが発生する。球速が150キロ未満で、覚えている変化球が2種類以下なら45%の確率でイベントは成功する。ただしこれらの条件を備えていないと成功率は極端に低下してしまう。熊谷の登場は4年生時なので意外と使えない。より実用的なのが、官僚大学での裏口への相談、あるいは勉強コマンドだ。合宿中は勉強コマンドを選んでも裏口は登場しないので気をつけよう。また大倉先輩に相談し続けているともらえる守備偉人伝にも、特殊変化球取得の効果がある。

#### 裏口による特殊変化球取得方法

- ◎裏口に相談
  - ↓ 大倉先輩引退後 4分の1の確率で
- ◎勉強コマンドを選択（合宿中を除く）
  - ↓
- ◎ランダムで裏口が登場
  - ↓ チームメイト評価が120以上
- → ◎新変化球取得イベントが発生 ←
- ↓
- ◎新変化球取得にトライ
- ↓
- ◎ランダムで新変化球取得（学力が高いほど高確率、タフ度が低いと爪が割れる）

## Dramatic Pennant ドラペナで盛り上がる!!

ドラマティックペナントをやり込んで、現実のペナントレース同様にヒートアップする戦いを『パワプロ』で再現しよう。

### 今月のテーマ 選手のタイプを見極める

サクセスモードで育てた選手が、無事にドラフトで指名されると選手タイプを指定できる。しかし『パワプロ6』から加わったこの新要素はいったいどんな影響があるのだろうか。じつは選手タイプはドラマティックペナントと非常に関係している。まず大きな影響がキャンプなどでの練習効果で表われる。普通タイプは通常の効果が得られるが、ベテランは半分の効果しか得られず、外国人や新人は不安定になる。その分、ベテランは試合出場によるタフさの消費が少ない。なお試合に出場しなくても"表の数値-2"だけタフさを消費する。バランスの取れた選手起用が大事だ。

【選手タイプによるタフさ消費、練習効果の違い】

| タイプ | タフさ消費 | 練習効果 |
|---|---|---|
| ベテラン | 3~4 | 50%減 |
| ふつう | 5~6 | そのまま |
| 外国人 | 7~8 | 3分の1の確率で練習効果0または2倍に |
| 新人 | 7~8 | 練習効果0または2倍 |

## PassWord 今月も登場!! 新規加入選手パスワード

今月も『パワプロ』開発陣による、最新選手データのパスワードを紹介するぞ。ぜひ、現実のプロ野球同様に活躍させてもらいたい。

**44 入来兄** 最 145 利 右投右打 フ スリークォーター

SL / CR / FO

コ 118
ス 31
特

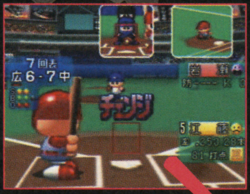
●巨人　入来兄選手
入来弟選手がいるんだから、入来兄選手だって使いたい。そう思うのが人情というもの。なかなか試合出場機会のない入来兄投手。データもちょっと頼りないけれどもキミの手で活躍させよう。

ほひり げしり るざた ごずひ らんい ばたご んばぞ えまぢ
ぞぜべ ぢぎき ずなぞ ぼでな ほくて わひげ きかご づ

**13 岩瀬** 最 146 利 左投左打 フ スリークォーター

SH / SL / KN

コ 125
ス 50
特




●中日　岩瀬選手
新人ながら、貴重な左腕の中継ぎとして欠かせぬ存在の岩瀬選手。『パワプロ』でも特殊変化球のナックルを持っているのは大きな武器だ。特にコンピューターとの対戦では威力を発揮するだろう。

ほごむ めばか にぞと しべよ めなの ぢほた ふぞす づにた
ほごぬ じよえ れくし はれわ しそず とめひ ゆほぐ りざわ と

# トライフォースタイムス

**第5号**

発行／三角新聞社
ハイラル城下町○番×号

### ハイラル城の窓から

暦のうえでは秋に変わりましたが、まだまだ暑い日が続いています。これから泳ぎに行かれるならば、荒くなっている波にくれぐれもご注意を。加えてこの時期は、たまった夏の疲れが出てきがち。デスマウンテン登山のようなハードなレジャーは控えて、秋に向けた体調作りに励みましょう。（T.T.編集部）

**特集**
**避暑地での楽しみかた**

深山にたたずむ隠れ里

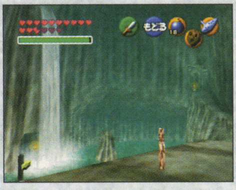
# ゾーラの里

**夏のしめくくりは涼しい避暑地で！ 水に囲まれたゾーラの里の魅力を、周辺情報を含め一挙紹介。過ぎゆく夏を満喫しよう！**

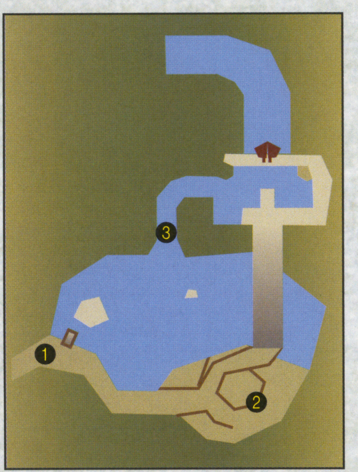
## Sightseeing

### 水が作り出した造形美

ゾーラの泉からわき出る聖なる水の流れは、里を抜けてゾーラ川へと続いている。長い年月が作り出した里の景観は、まさに圧巻のひと言。幻想的な地下空間の中で、しばし俗世を忘れてみよう。



⬅❶から里の全景を臨む。左手の滝は落差が約20メートルあり、一大名物として観光客に人気。




## Shopping

### ダイバーの定番ショップ

里には観光客以外にも、マリンスポーツ愛好者の来訪が多い。なぜなら❷のショップで、潜水用のゾーラの服が買えるからだ。高価ではあるが、ダイバーを目指すならぜひ手に入れたい逸品である。

⬅価格、サイズともに大人向きのゾーラの服。これさえあればカナヅチの貴方ももう安心。

➡水底は直接ハイリア湖につながっている。服を買ってすぐダイビングに挑戦できるのだ。

## Playing

### 身体を張って一攫千金

名物の大滝はそのままレジャー施設としても利用されている。飛び込みの爽快さとルピー拾いのお得感が観光客にうけ、人気急上昇中だ。自分の肺活量と相談して、無理のない程度に楽しみたい。

⬅❸で20ルピーを払ったらダイビング！ 体力次第で豪華な賞品と賞金が貴方のものに。

## Topics 付近の観光スポット

### ●ゾーラ川

ゾーラの里から流れてくるゾーラ川は、その清らかかつ荒々しい流れと渓谷の奇観が人気の、新たな観光ポイントとして人気を集めている。川に潜むモンスターに注意しつつ、眺めを楽しもう。

⬅里の入り口にある巨大な滝。迫力もさることながら、滝つぼに眠るルピーも見逃せない。

### ●ゾーラの泉

ゾーラの泉にはゾーラ族の守り神であるジャブジャブ様が住まわれ、聖なる水を下界に送っている。一般人立入禁止の聖域で見学にはキングゾーラの許可が必要だが、その美しさは一見の価値ありだ。

⬅ゾーラ族が崇拝するジャブジャブ様。その寡黙なたたずまいは、まさに神を感じさせる。

➡泉のそばには夏なお寒い氷の洞窟が。秘境中の秘境で、訪れる者はゾーラ族でもわずか。

# リンクのわくわくWorking日記

## ○月×日 はれ

冒険の旅はとにかく金がかかる。そこでしばらくは資金集めに走ろうと思ったボクはカカリコ村へ。いつも物をほしがっている男にサカナをあげると、100ルピーで引き取ってくれた。これはイケるかも。

## ▲月□日 くもり

今日はいい獲物が見つからない。しかたなくその辺のムシを捕まえていくと50ルピーになった。安いがビンの中で増えるらしく、1匹入れても3匹になってでてくる。しばらくは地道に稼ぐか……。

## !月?日 雷雨

青い炎を求めて氷の洞窟へ向かう前に、サカナを捕まえてきたボク。じつはサカナやムシを捕まえる寸前にポーズ。べつのアイテムに持ち替えると、その持ち替えたアイテムがビンに変化することを偶然発見したのだった。あとは青い炎を大量にカカリコ村へ持ち帰ればいい。さてエポナを呼ぶか……し、しまったぁ! ついついオカリナまでビンに変えてしまった!! 欲望身を滅ぼすとはこのことか!?

**注意** ※この状態でセーブするとビンに変わったアイテムは消滅する。必ずリセットを。

## ☆月●日 小雨

平原で珍しいビッグポウに遭遇。苦労して倒したあとで、カカリコ村へ持っていくが引き取ってもらえず、ゴーストショップへ行くとたった50ルピー。クーポンはもらえたが、どうにも腑に落ちない?

## ◇月◎日 はれ

氷の洞窟で涼んでいたら青い炎を発見。なにげなく余っていたビンに入れて、男に見せたらなんと150ルピーに! 運ぶ手間が面倒だが、じつはボクには秘策があるのだった。すべては明日のお楽しみだ。

本日の教訓

**ルピーは地道にかせごう**

**試し斬り禁止!!**

---

ポストラジオ体操はコレだ!

## 今日から始める スタルチュラ体操

毎日を健康に過ごしたいみなさん、いまカカリコ村で大流行中の健康法をご存じですか? 村の大金持ちが開発した新型体操を続けるだけで、変わらぬ健康と体力が貴方のものに! かの大金持ちの御子息は、一日中この体操を続けていられるほどだそうです。単純で誰でも楽に続けられるこの体操、ぜひいますぐ試してみましょう!

**1** 両手を高く上げ～

**2** そのままゆっくり下ろし～

**3** す速く上下に振る運動～

※以下くり返し

**みんなでやろう!!**

---


生活応援ショップ ※フレンドリーセール実施中!

**なんでもや城下町店**


---

科学の小部屋

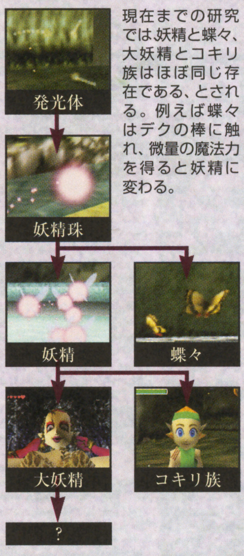
## 妖精 ～神秘の生態とその進化～

妖精の存在と起源については、現在でもさまざまな学者たちが研究を重ねているが、いまだ不明な部分が多い。今回は妖精に関する現段階までの研究内容を紹介、その神秘の姿に迫ってみよう。

現在、妖精の起源はデクの樹サマにあるという説が有力である。この意思を持つ大樹の魔法力が周囲に溶けだし、迷いの森などで見られる謎の発光体となっているようだ。この発光体はある周期で集合拡散をくり返し、ときには1列に連なるように空中を動くこともある。そして発光体が凝縮、魔法力を持つ存在となったものが妖精珠であり、さらに妖精珠が発達を遂げ妖精となった、というのが現在もっとも有力とされる説だ。妖精珠と妖精の決定的な違いは、みずからの意思を持つ点にある。この劇的な変化が何によってもたらされるかは不明だが、この時点で妖精は初めて生命を得た、といえるだろう。これ以降は妖精も一般の生物同様成長するが、魔法的な存在のためかその変化は普通の生物に比べ著しい。大妖精に至っては、我々人間すら越えた存在だとすらいえるだろう。

デクの樹サマから生まれた、自然そのものの力の表れともいえる妖精たち。このハイラルの大地が存在する限り、彼らはその美しくも神秘的な姿を、我々に見せてくれるに違いない。

### 妖精進化樹形図




現在までの研究では妖精と蝶々、大妖精とコキリ族はほぼ同じ存在である、とされる。例えば蝶々はデクの棒に触れ、微量の魔法力を得ると妖精に変わる。

---

メーカー／任天堂　価格／6800円　ジャンル／アクションRPG　256メガ　バッテリーバックアップ　振動パック対応


©1998 Nintendo

『ウィザードリィ』より美味いのはビーボだけ！

# WIZでござるよ リメイク版 ニンともカンとも

拙者、忍者増田がお贈りする、『ウィザードリィ』のページでござる！

通算第93回

Q. "WIZでござるよ"って何？ "忍者増田"って誰？
A. ああ！ あったねぇ、そういうの！

## ウィザードリィ エンパイア 隠し職業を隠さず教えて！

**人間というものは、とにかく隠されたものを見たがる生き物だ。たとえば男子なら女の子の足の裏とか、そういう部分に興味を示さない人は変態である(注1)。かのダッシュ勝平の主題歌でも、「♪見たいもの見たい～」と歌われていたほどだ(注2)。もうご存じの人も多いと思うが、10月上旬に発売が予定されている『ウィザードリィ エンパイア』では、従来の職業に加え、"隠し職業"なるものが登場するという。隠されていると聞くと逆にどうしても知りたくなってしまうので、今号のWIZござでは、ちゃんとしたゲーム内容の紹介は他社の雑誌に任せるとして(注3)、この隠し職業だけにスポットライトを当ててみた。まだ明らかになっていない部分が多い、謎の隠し職業について、発売元のスターフィッシュさんに、いろいろ根掘り葉掘り質問してみたのだ。答えにくい質問にも、スターフィッシュさんはビシッと答えてくれているので、みんな心して読もう。**

**Q** "ヴァリアント"ってどんな職業ですか？

**A** 神に仕える戦士です。僧侶魔法よりも強力な回復魔法を使用することができ、専用の武器も存在します。ぜひともお楽しみに。

**Q** "召喚師"ってどんな職業ですか？

**A** 迷宮内にある魔法陣でモンスターと契約を交わすことにより、召喚師はそのモンスターを召喚することができるようになります。召喚したモンスターは、プレイヤー側のキャラクターとして戦闘(オート)に参加させることができます。また、そのときの召喚師の称号によって、契約を交わせるモンスターが異なります。より高い称号を得ると、より高いレベルのモンスターと契約を交わせるのです！ 余談ですが、『エンパイア』では、あるレベルになるたびに新たな称号を得ることができます。これは職業によって異なり(忍者とくノ一の称号は同じ)、ひとつの職業につき10個の称号が用意されています。

**Q** "武蔵"ってどんな職業ですか？

**A** 言わずと知れた宮本武蔵であり、唯一、"二刀流"が使える職業です。あらゆる片手用の武器を、両手に一本ずつ装備することができ、一度に複数の敵を斬りつける能力を会得しています。"侍"のように、魔法は使えません。

**Q** 武蔵と小次郎の巌流島の決闘はありますか？

**A** ありません。ただ、小次郎はどこかであなたを待ってるかも知れませんよ。

**Q** ハチのムサシは死んだんですか？

**A** ハイ？

**Q** "くノ一"ってどんな職業ですか？

**A** "忍者"の女版です。『エンパイア』では、キャラに性別を付けることができますが、"忍者"は男にしかなれませんし、"くノ一"は女にしかなれません。"くノ一"の身体的能力は"忍者"に劣りますが、その代わり忍術を使うことができ、クリティカルが出やすくなったり、必ず戦闘から逃げられたりします。

**Q** くノ一由美かおるの入浴シーンとかはないんですか？

**A** ありません。

**Q** 由美かおるって、どっちが名字でどっちが名前なんだかハッキリしてほしいと思いません？

**A** そんなこと言われても。

### 隠し職業はこの5つだ！

特定のイベントやアイテムを使用することにより転職が可能らしいぞ。

- ●ヴァリアント
- ●召喚師
- ●武蔵
- ●くノ一
- ●アベンジャー

**ウィザードリィ エンパイア**
発売元／スターフィッシュ
機種／GBカラー専用
発売日／10月上旬予定
価格／3,980円(予価)
目的／クリアーする

**Q** "アベンジャー"ってどんな職業ですか？

**A** 復讐のためにこの世にとどまる霊に取り憑かれる職業(?)です。"通常攻撃＋石化"、"通常攻撃＋睡眠"などといった特殊な攻撃をすることができます。呪われた武器しか装備できませんが、呪われません。専用の武器も存在します。

**Q** 個人的には、"アベンジャー"よりも"アジャパー"のほうが好きなんですけど。

**A** そんなぁ。

## 忍増の『ウィザードリィ エンパイア』制作発表会レポート

去る7月5日、東京は代官山の高級レストランで、『ウィザードリィ エンパイア』制作発表会が行われた。取材陣はみんなビッとした人ばかりで、ひとり忍者服の拙者は、まるで志村けんの"ヘンなおじさん"状態でしたが、レポートはちゃんとやります。

## ウィザードリィ Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ ～Story of Llylgamyn～ シナリオⅢ最短攻略フローチャート

1. 地下1階、東7、北12で、錆びた鍵を入手
2. 地下1階、東19、北10で、コボルドキングを倒し、血まみれのバッジを入手
3. 地下2階、東9、北9で、錆びた鍵を使う
4. 地下2階、東14、北18で、血まみれのバッジを使い、奇妙な紋章を入手
5. 地下1階、東10、北0で、奇妙な紋章を使って通る
6. 地下1階、東17、北6で、錆びた鍵を使い、黒檀の鍵を入手
7. 地下1階、東15、北2で、マジックアーマーを倒し、KOD'sアーマーを入手
8. 地下2階、東11、北9で、黒檀の鍵を使って通る
9. 地下2階、東3、北10で、黒檀の鍵を使い、修道院の鍵を入手
10. 地下3階、東13、北1で、修道院の鍵を使って通る
11. 地下3階、東11、北7で、奇妙な紋章を使い、ミスリルの鍵を入手
12. 地下2階、東7、北1で、ミスリルの鍵を使って通る
13. 地下2階、東17、北1で、マジックシールドを倒し、KOD'sシールドを入手
14. 地下4階、東4、北4で、ミスリルの鍵を使い、マスターキーを入手
15. 地下3階、東16、北3で、マジックソードを倒し、ハースニールを入手
16. 地下4階、東16、北3で、マジックヘルムを倒し、KOD'sヘルムを入手
17. 地下4階、マロールを使い、地下5階、東9、北4へ
18. 地下5階、東9、北4で、マジックガントレットを倒し、KOD'sガントレットを入手
19. 城に帰り、ひとりにKOD'sアイテムをすべて装備させ、ひとりで迷宮へ
20. 地下1階、マロールを使い、地下6階、東1、北1へ
21. 地下6階、東1、北2と、東1、北9で、チェックを受ける
22. 地下6階、東1、北4で、テレポートし、地下1階、東14、北14へ
23. 地下1階、東14、北14で、ニルダの杖を入手
24. 城に帰り、エンディング

**ウィザードリィ Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ ～Story of Llylgamyn～**
発売元／メディアファクトリー
機種／スーパーファミコン
価格／3,000円
内容／ファミコン版『Ⅰ』～『Ⅲ』がスーファミ用にリメイクされ、ニンテンドウパワーから発売中。
目的／クリアーする



©1999 STARFISH INC. ©1999 by 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved. Licensed by 1259190 Ontario, Inc. to Four Winds Inc. Sublicensed by Four Winds Inc to STARFISH, INC. Developed and Publised by STARFISH INC. "Wizardry" is a registered trademark of 1259190 Ontario, Inc. All rights reserved.

# 忍増のレアウィザードリィグッズプレゼント

## “WIZ91スタッフジャンパー”の巻

PRESENT
seeP.145

今号から始まったこのコーナー、拙者が個人的に持っているレアなウィズグッズを、泣く泣く読者にプレゼントしようというコーナーです。最初の品は“WIZ91スタッフジャンパー”。これは、昔まだアスキーがお金があったころ(注4)、“ウィザードリィフェスティバル”なるイベントを毎年開催していたのですが、その1991年開催のウィズフェスでスタッフが着ていた『ウィズ』10周年記念ジャンパーで、非売品だから貴重です。欲しい人は、住所と氏名と当コーナーの感想を書いてあて先へ。締切は9月21日の消印有効。実際に拙者が着てたやつなので、汚れてても怒っちゃヤーよ。

## 読者投稿募集

当コーナーは読者の投稿を募集してます。ネタは、おたより、イラスト、4コマ、俳句、攻略の質問、替え歌、やり込みビデオなど、『ウィズ』に関するものなら何でもアリ。投稿が採用された人にはプレゼントを贈るので、拙者を敬いなさい。●あて先 〒151-8024 (株)アスキー ファミ通NP編集部 WIZござ○○○係

●東京都　林田林田男殿の作品
評:『ウィズ』版一休さんってやつ。

●東京都　ガビョ布殿の作品
評:『ウィズ』にこんな人いません。このやろう。

●東京都　Σ殿の作品　評:これこれ!　なんでみんなこういうのを送って来ないんだ。

## こんな『ウィザードリィ』はイヤだ!

ギルガメッシュの酒場が、いつのまにかアルテミッシュの酒場になっている　(東京都　天海僧正)

評:『FF』シリーズのどれかにも、ギルガメッシュってモンスター出てきたよね。

## 替え歌コーナー

カドルトの歌(1月1日の節で)

「♪年の始めのためしとて～(中略)、松茸立ててカドルトに」

(東京都　天海僧正)

評:確か「松立てかけて」じゃなかったっけ。わざとか?

# 平林さんと忍増のウィザードリィでポン!

**先月号に引き続き『ウィズ』大好きっ子たちの雑談の後編をお届けします。っつーか平林さんがこんな格好してバカ話してるっていうだけですごい記事だと思うんですけど。ゲーム業界はもっと当コーナーに注目すべき。一応、平林さん編は今月号で完結です。**

## モモレンジャーはアカレンジャーが好き?

**忍増**　拙者は『ウィズ』って、ネーミングの段階ですごい悩むんですよ。ヘタすると1日かかる。名前しだいで楽しさが全然変わるじゃないですか?　特にパソコン版なんかメチャクチャ長い名前が入るんですよね。名前の最後の1文字が切れちゃうのとそうでないのとでは、感情移入度も全然違ってくる。これは大きい。ネーミングでこれだけ時間を費やすゲームってほかにないですね。

**平林**　そう!　『ウィズ』においてネーミングってと～っても重要なんだよね。付ける名前によって、まったく別のゲームになっちゃう。たとえば前衛の戦士ふたりがケガしてたとき、後衛の女僧侶がどちらに治癒呪文をかけるか?　となったとき、いろんなこと考えるでしょ。戦士が平林と増田で僧侶が池亀(注5)のときと、戦士が郷ひろみと神田正輝で僧侶が松田聖子のときでは、全然違う物語ができあがるよね。

**忍増**　そうですね。ヘタすると恋愛物とかになっちゃう。たとえばモモレンジャーが僧侶だったら、キレンジャーよりはアカレンジャーのほうが好きっぽいから彼を治療するだろうとかそーゆー話ですよね(注6)。

**平林**　そうそう。全員女の子の名前にするとけっこう複雑になるんだよね。いままでに付き合った女の子全員のパーティーとか作るとすごいことになるよ。増田くん、友だちの彼女とキスしちゃった思い出とかない?

**忍増**　いきなり何を聞きますか。ないです。そんなこと、たとえあっても「あった」って言わないです。

**平林**　そういう子もパーティーに入れたりすると大変な騒ぎになるよ。

**忍増**　パーティーが6人構成ってのが微妙でいいバランスですよね(注7)。ゴダイゴとかフィンガー5で冒険しようとしてもひとり足りない。

**平林**　てんぷくトリオとかドンキーカルテットはもっと足らないよね。

**忍増**　ドリフターズだと荒井注を入れれば6人になるから大丈夫(注8)。野球選手やサッカー選手でプレイする場合、1チームは6人より多いじゃないですか。で、パーティーに誰を入れて誰をはずすかという、選択の時点ですでに楽しい。

**平林**　そう!　名前入力の段階からおもしろいゲームなんて、いまほかにないよね。

**忍増**　『ウィズ』といえば、“名前に始まり、名前に終わる”ゲームですからね。ま、これはいまテキトーに考えたんですけど。

**平林**　あ、でもそれねぇ、名言!　途中で経験値稼ぎとかアイテム探しに、思わずいくんだよ。でも、最後は名前だね。

**忍増**　ちなみに平林さんはどんな名前を付けて遊んでたんですか?

**平林**　僕は、“ゴッドファーザー”のキャラでパーティーを作ったときがいちばん感情移入できた。主人公のマイケルを、最終的には侍にしたね。この“ゴッドファーザー”のマイケルのストーリーと、『ウィズ』でスライムにも殺されそうになるレベル1のマイケルが最終的に屈強の侍に成長するというストーリーが、すごく重なり合う。ほかにも、兄弟のソニーは武戦派だから戦士だとか、パーティー全員が“ゴッドファーザー”のファミリー。僕の知り合いの地下鉄フリークの女の子なんか、“銀座線”とか、“千代田線”とか、“日比谷線”とか付けてたよ。キャラの名前にみんな“線”がつくの。そんなのでよく感情移入できるなーと思うんだけど、本人はうっとりした顔で遊んでる。

## 茨城弁はフランス語みたいでかっこいい

**忍増**　拙者はいま、アントラーズの選手でプレイしてるなぁ。

**平林**　アントラーズはある意味、戦う集団じゃない?　さっきの恋愛話とは全然違うストーリーができ上がって、またそれもおもしろいよね。ところで、増田くんって茨城出身だからアントラーズファンなの?　茨城弁出ないね。

**忍増**　いやぁ、でも抜けるまでにだいぶかかってますよ。

**平林**　茨城弁って残るからねぇ。俺けっこうあこがれるんだよね、茨城弁。フランス語みたいで。

**忍増**　ああ、語尾が上がる。物は言いようですね。そう思えば茨城弁もかっこいいぞ。不思議なもんで、田舎に電話すると、拙者いまだに自然に茨城弁になりますよ。

**平林**　じゃあ、いまここで増田くんの実家に電話しようよ。うん、対談中に実家に電話するなんて、おもしろいからやろうやろう!

**忍増**　えっ、そんなこと絶対イヤです。

(この後、平林氏の強引な説得により、結局忍増は用もないのに実家に電話することに。忍増は流暢な茨城弁を披露しつつも、実家の母に、「ちゃんとフリーで食べていけてるのか」とか、「そろそろ結婚はしないのか」とか、いろいろ聞かれる)

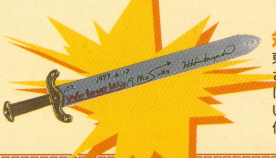
**忍増**　(電話終了)いやー恥ずかしかった!

**平林**　うーん、増田くんも茨城弁も最高!(一同爆笑&拍手)

**忍増**　「最高!」じゃなくて。

### 平林久和プロフィール

ゲームアナリストとして知られる平林氏は、実は“超”が付くほどの『ウィズ』大好きっ子。ファミコン必勝本編集部在籍中、ウィザードリィ友の会という投稿コーナーや、ベニー松山氏の小説“隣合わせの灰と青春”を担当し、日本で『ウィズ』の伝道を務めた人物でもある。




### 対談記念　平林&忍増サイン入りハースニールプレゼント

東急ハンズでたまたま本物のハースニールを見つけた(大ラッキー!)ので、平林さんと忍増のサインをつけて1名にプレゼントしちゃうぞ。平林さんは、自分の本にしかサインしないというポリシーをお持ちなのに、忍増とふたりで対談記念にということで、我々が無理にお願いしてしまいました。だから貴重です。欲しい人は、住所と氏名と当コーナーの感想を書いてあて先へ。締切は9月21日の消印有効。

## 担当編集者プチワラの注釈コーナー

注1:興味を示すほうが変態。
注2:文章的に前とつながっていない。
注3:オイ!
注4:コラ!
注5:某社の女性広報さん。いきなり説明ナシで言われても、読者は混乱する。
注6:平林さんも忍増も、たとえが古い。
注7:なんとか話題を変えようとした。
注8:だからお前ら、たとえが古いってば!

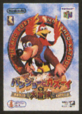
# 1999 10

# ウェーブレース64 振動パック対応バージョン

任天堂　1997年7月18日発売　価格6,800円

© 1996 Nintendo ウェーブレース64は、川崎重工業（株）の協力を得ています。

オリジナルは1996年9月27日に発売されました。

- 1999 11 ゴールデンアイ 007
- 1999 12 F1- WORLD GRAND PRIX
- 2000 1  バンジョーとカズーイの大冒険
- 2000 2 ヨッシーストーリー
- 2000 3 1080° スノーボーディング
- 2000 4 F-ZERO X
- 2000 5 ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ!
- 1999 6 実況ワールドサッカー WORLD CUP FRANCE'98
- 1999 7 ブラストドーザー
- 1999 8 ウェットリス
- 1999 9 スターフォックス64

## 太陽がサンサンと照りつける夏！海に出て一夏のアバンチュールを！

夏はいい……。熱く照りつける日差しがいい。爽快に汗をかけるのがいい。薄着のオネーチャンがいい。そして、海で遊べるのがいい。そんな最高の季節夏。そんな最高の季節に、こうやってゲームの原稿を書いているとはなんとしたことか！　外はあんなにも気持ちのいい日差しが照っているのにオレはこんなところで締め切りに追われているなんて……クッ！　今月紹介するゲームは、こんな夏を逃し気味のオレを、最高な気分にしてくれるクールでホットなレースゲーム『ウェーブレース64』だ！

このゲームは水上を走ることができるジェットスキーでのレースをモチーフにしている。レースゲームという言葉だけ聞くと、いままでにあった車やバイクでのそれを想像してしまいそうだが、水上を走るというこのゲームにはいままでのレースゲームにはなかったオリジナルの要素がたっぷりと含まれている。その最大の要素が、波の存在だ。大きいものや小さいもの、さまざまな種類の波がコース上に起こる。こういった波は、ただ直線をまっすぐ進むにしても、マシンを跳ねさせてよけいなタイムロスを食わせる。さらに大きい波にもなれば、プレイヤーを大きくジャンプさせてしまうものまである。プレイヤーは、そういった波に逆らっていくのではなく、逆にそれを利用するというプレイが求められてくるのだ。大きい波は邪魔なだけに思えるかも知れないが、その大きさを活かせばジャンプ台を使ってジャンプするよりも大きなジャンプをすることができ、そのジャンプで障害物を飛び越えることもできるのだ。そして波と並んでゲームシステムに関わる大きな要素が、水位の存在だ。実際の海でも潮の満ち引きによって海の水位は変化するように、このゲームでもそれが取り入れられているのだ。水がそのままコースとなるこのジェットスキーでのレースは、水位の変化は直接コースの変化になるってワケだ。それにより、水位が下がっていままでなかった障害物が現れたり、水位が上がってあったはずのジャンプ台が沈んでしまったり……、コースに大きな変化をもたらす。この変化に加えて、コースにはつねに波が起こってるんだからそのバリエーションは非常に豊富だ。この変化するコースを舞台にレースやタイムを争うタイムアタック、さらにジャンプ台や波を使ったアクロバットでスコアを競う、スコアアタックまでできちまうっていうんだからマジでオドロキだ。タイムを縮めるため、スコアをのばすため、その目的を達成するために変化するコース状況に応じた柔軟なプレイを行っていく。このプレイの幅の広さは、オンロードやオフロードといった道で行われるレースゲームじゃあ考えられない、波を制するマリンスポーツ、ジェットスキーならではの魅力だぜ。

今年はコイツで夏気分を満喫かな……って、これで原稿終わりジャン！　いますぐにでも海に繰り出すぜぇ!!

byブンブン丸（夏が大好き！）

64++ ロクヨンプラスプラス

このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。

## 水の上を走る独特の感覚！

ジェットスキーを題材にした水上でのレースゲーム『ウェーブレース64』は車ものなどの、いままでにあったレーシングゲームとはひと味違ったレースゲームにしあがっている❶。まず第一に、コース途中にはブイが設置されていて、このブイの左右どちらか決められた方向を通過していかなければならないということ。ブイを通過できればマシンのスピードがアップするが、逆に通過できないとスピードがダウンしてしまい、一定数ミスするとその時点でリタイアになってしまう❷。また、つねに変化する水上でのレースでは、舗装されたコースを走るレースとは違ってイレギュラーも起こりやすい。波が激しくてまともに進めないコースや、霧がかかって見通しの悪いコース。いりくんだ港のなかを疾走するコースなど❸、その性格はさまざま。ふつうのレースゲームでは味わえない感覚を体験することができるだろう。ほかにもレースだけではなく、決められたコースでのジャンプ台を利用したアクロバティックなジャンプや、波を利用したアクションを決め、そのスコアを競っていくスコアアタックも魅力。操作方法はまったくおなじだが、その内容はレースのときとはまったくちがったものになっている。

## 自分に合った性格のマシンを選ぼう！

『ウェーブレース64』では4人のキャラクターのなかから、自分の使うキャラクターを選択していくわけなんだけど、このキャラクターたちはそれぞれ特徴がハッキリしている。速水Ⓐは特出した能力はないが基本能力は全体的に高いので、どんなコースがきても柔軟に対応することができるオールマイティーなキャラクター。スタートダッシュがきくアユミⒷは転倒してスピードが落ちても、すぐに加速できるので初心者にちょうどいい。体重の軽さを活かしたハデなジャンプアクションもウリだ。グリップとハンドリングに優れたマイルスⒸは、小手先のテクニックが必要なスコアアタックでその真価を発揮する。最高速の高いディビッドⒹはコンマ1秒を争うタイムアタックにもってこいのキャラクター。本気でタイムアタックに取り組むなら、彼以外は使うことはがないというくらいだ。また、それぞれのキャラクターは最高速と加速の比重、ハンドリングの軽さとグリップの利き具合を好きなようにカスタムできる。何度も試して、自分にもっとも適したキャラクターとセッティングを見つけだそう。

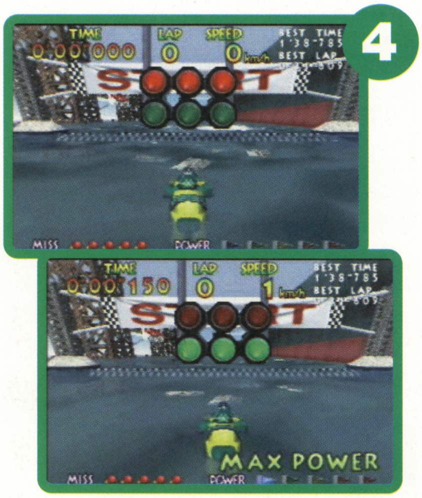
**速水涼太**
最高速B　加速C　ハンドリングC　グリップD

**アユミ・スチュアート**
最高速D　加速A　ハンドリングB　グリップC

**マイルス・ジェッター**
最高速C　加速C　ハンドリングA　グリップA

**ディビッド・マリナー**
最高速A　加速D　ハンドリングD　グリップD

このコーナーでは、これからN64を買う人、またはすでに持っている人にぜひプレイして欲しいソフトをセレクトして紹介します。



## レースで勝つための テクニックをマスター！

ここではレースで必要なテクニックを伝授していこう。まずスタートは、レッドシグナルと同時にアクセルをオン。これはロケットスタートといい、成功すればマシンのスピード性能がマックスの状態でスタートできるぞ❹。あとは確実にブイを通過していけばオーケーだが、コース上にはブイのほかにもゴミや機雷などの障害物が存在し、この障害物に当たるとマシンが転覆してしまう❺。また、コースによっては周ごとに潮の満ち引きがあり、水位が増減する。はじめは水面に隠れていた障害物が、水位が減ったことによってつぎの周で出現する、なんてこともあるのだ❻。何度も走り込んで効率よく走れるラインを探すのはもちろんだが、当然水位の増減によってコースそのものが変化していく。そういった変化する状況に応じて、ライン取りを変えていくことも重要なテクニックのひとつだ。

## コース上の波を利用しろ!

コース上の波の上を通過するとマシンは暴れてしまう。そんなときは、3Dスティックを軽く上に倒すかBボタンを押して前傾姿勢を取ろう。そうすれば波の上でもマシンが跳ねることがないので、タイムロスが減るぞ。逆に、3Dスティックを下に倒せば重心が後ろにかかり波を利用してジャンプすることができる。さらに、ジャンプ中に前傾姿勢をとれば着水時に水面に潜るサブマリンが使える。このサブマリンで障害物の下を潜ってショートカットするなんてコースもあるのだ❼。コーナリングも波が起こることを理解したうえで行っていくことが大切。波を押さえつつコーナリングしていくためのコツを教えよう。まずコーナリングポイントへ波を押さえながら進入し、つぎにコーナリングするほうへ3Dスティックを一気に倒す。ここで3Dスティックを少し下に倒すとクイックなコーナリングができるぞ。コーナーを抜けたら加速できる体勢に入るために、3Dスティックを反対側へ軽く倒して傾いたマシンを起こしていこう❽。

9

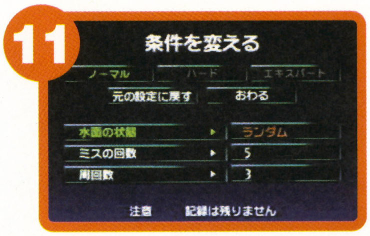
10

## 2P対戦を制しよう！

『ウェーブレース64』では画面を上下2分割してのふたり同時対戦プレイができる。基本的なルールは同じだが、相手は同じプレイヤーどうし。同じゲームをプレイしたものならではの掛け引きが熱い。ここで有効なテクニックと楽しみかたを教えよう。まず、スタートでのロケットスタートは絶対に成功させること❾。これができないと対戦は非常に苦労するのだ。コンピューターのマシンが走っていないので、まずミスすることもないが、それでは差がつかない。そんなときはマシンを相手にぶつけて押し出してしまおう❿。とくにコーナリング中の相手は無防備なので有効。うまくいけば障害物に当てて転覆させたりコースアウトさせることができるぞ。さらに対戦を楽しむ方法として、波をオプションの設定で替えるのもおもしろい⓫。ランダムにすれば同じコースでも波が変化するので、違うコースを走るのと同じ気分が味わえるぞ。また、相手との腕が離れている場合は、後ろのマシンの性能が上昇するブースト⓬を使うか、ワザと不利なマシンセッティング⓭をしてハンデをつけるといいだろう。

## ハデなトリックでスコアを更新！

レースではなんの意味もないアクションが得点になるのがスコアアタック。基本的にはコースにあるリング⓮をすべて通過し、ジャンプ台でハデなジャンプを決めて時間内にゴールすればオーケーだが、それだけじゃあ大きなスコアにつながらない。ジャンプ台ではツイストダブルという最高難度の大技を決めよう⓯。この技はジャンプ台に斜めに進入し、ジャンプの瞬間に3Dスティックを斜め下方向に倒そう。マシンが捻りつつ回転を始めればオーケーで、きれいに着地できれば成功だ。ほかにスコアを稼げるのが、波を使ったアクロバット。波でジャンプしてループと呼ばれる空中回転を決めるか、ジャンプからサブマリン⓰に入ろう。どの波ならどのアクロバットができるか、波のサイズに応じてアクションを使い分けよう。また、ジャンプ台や波の間ではマシンのうえでキャラクターを回転させるといった小技⓱を盛り込んでいくことも重要。コース上のリングとジャンプ台。起こる波の位置を把握したうえで、どういう演技構成すればもっとも高いスコアが出るか？　その理論値を決めて練習しよう。

11



12

13

14

15

16

17

GBってけっこう、埋もれた名作があるんだよね。このコーナーでは、やらないと損をする名作を毎月ガンガン紹介しちゃうぞ。

# スーパーブラックバスポケット3

スターフィッシュ　1998年11月27日発売　価格3,980円

©1998 STARFISH INC.

## 自然豊かな6つのステージで大物バスを釣り上げよう!!

まだまだ暑いけれど、もうすぐ秋だよね。食欲の秋、読書の秋、紅葉が美しい季節。そして、バスフィッシングにも適した季節なのだ。暑からず寒からず、丁度良い時期ってことなんだろうね。でも「バスを釣りに行きたいけれど、行く機会がないんだよなぁ～」という人も多いはず。そういうキミは、今回このコーナーで紹介するスターフィッシュのGB用ソフト『スーパーブラックバスポケット3』で、バーチャルバスフィッシングを楽しんでみてはどうかな?

スターフィッシュのGBブラックバスシリーズ4作目のこのゲーム、本当にバスフィッシングをしているかのような感覚を味わえるのだ。その魅力は、作り込まれたリアルな描写とシステムから生まれたもの。時刻や気温、天候、場所などがバスの釣れ具合に影響し、使用するルアーによって釣れる魚の種類が違ってきたりするのだ。さらに魚群探知機が魚の潜んでいる場所を画面に表示してくれたりと、本物さながらの本格的なバスフィッシングをリアルに楽しめてしまうぞ。

釣り場となるステージは、ダムや湖、川、海など、全部で6つだ。それぞれ棲んでいる魚の種類や、釣れやすいポイントが違っているぞ。水が濁っている場所や、かなり水深の深い場所などがあったりと、ステージによって釣りの条件が異なっている。たとえば、今回初めて登場した海ステージでは、シーバスと呼ばれる魚が棲んでいる。もちろん湖や川のバスとは生態が違うから、ちゃんとシーバスに合った条件で釣りをしなければうまくいかない。ステージの地形や天候、気温からバスの活発な時間帯や居場所を予想してバスフィッシングに挑むのだ。

ゲームのモードは、ガールフレンドのともえちゃんと目標の魚を釣りながらステージを進めていく“シナリオモード”、プレイヤーが好きなステージを選択して自由にバスフィッシングをする“セレクトモード”、通信ケーブルを使用して友だちと制限時間内にバスを釣り、合計重量で勝敗を競う“たいせんモード”の3つがあるぞ。ゲームのノウハウをともえちゃんが親切にアドバイスしてくれる“ストーリーモード”からプレイすれば、釣れやすい場所やバスの生態を教えてもらえる。大物バスを釣るヒントにもなるうえ、トーナメント出場などのストーリーも楽しめるから初心者にはオススメ。良い成績が出せなくてストーリーを先に進められないキミは、“セレクトモード”でプレイしよう。釣りのアドバイスが載っている“達人手帳”を参考にしながら好きなステージで釣りができるので、練習にはもってこいだ。ちなみに達人手帳のアドバイスは実際のバスフィッシングにも使えるものばかり。ゲームで大物バスを釣り上げたら、本物のバスも釣れちゃう腕前になったってことだよね(?)。

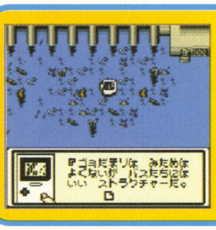
## どんな魚を釣りたいの？

このゲームは、釣りをするステージによって釣れる魚が違ってくる。とくにステージを自由に選択できる“セレクトモード”では、どんな魚がどのステージで釣れるのかちゃんと把握していないと、釣りたい魚をゲットすることはかなり難しいぞ。砂浜はヒラメ、池はライギョ、河川はコイやナマズなど、ステージによって釣れる魚はさまざま。ちなみに、すべてのステージでバスを釣ることがきちゃうぞ。

←ステージによって、釣り場のコンディションや、魚の種類が微妙に違っている。ステージは慎重に選ぼう。

## バスの棲み家をロックオン!!

ただやみくもにボートを漕いで釣りをしていれば、バスが釣れるというわけではない。バスに限らずすべての魚には、棲み家や回遊している水域というものがあるのだ。たとえば、ヒラメは砂浜などを回遊していることが多いし、バスは隠れやすい物影がある水域を棲み家としている場合が多い。狙ってバスを釣りたいのなら、水草や岩場、ゴミのたまり場などにボートで移動をしてチェックしてみよう。



←ゴミやハスがたくさんある場所は、バスにとって居心地のよい棲み家なのだ。大物のバスもいるはずだ。

## 海難事故発生？　糸がからまっちゃった!!

竿を振ってルアーを投げることをキャスティングというのだけれど、そのキャスティング時に糸がリールにからまってしまうことをバックラッシュという。これが発生すると20分程度のタイムロスになってしまう。制限時間のあるトーナメントのときなど、このタイムロスはかなり痛手だ。ルアーが着水する直前にBボタンを押すと、サミングという技でバックラッシュを防げるぞ。つねにサミングをしよう。

←タイミング良くBボタンを押さないと、バックラッシュを防ぐことはできない。何度か練習をしてみよう。

## 大物バスを狙っていこう!!

どうせ釣るなら大物バスを釣ってみたい!!　どうしたら良いか？　ズバリ、立ち木を狙っていこう。水辺には、水面から折れた木が顔を覗かせているポイントがたまにある。そこには、底に大物バスが身を潜めている場合があるのだ。ルアーは、水面で弱ってフラフラしている魚のような動きをするミノーを使おう。十字キーの右と左を交互に押して、弱った魚のフリをして大物バスを誘い出すのだ。

←海のバス、シーバス（スズキ）を釣り上げたところだ。キミは何センチのバスを釣ることができるかな？

### ゲームにも実践にも役立つミニ用語解説

| | |
|---|---|
| アルビノ | 突然変異で体の色が変化した不思議な珍しいバス。 |
| キャスティング | 釣り竿を振ってルアーを水面に投げる行為。 |
| 魚群探知機 | 船の付近に魚がいるかレーダーで調査する装置。 |
| シーバス | 海に棲むバスの一種で、スズキとも呼ばれる魚。 |
| ブラックバス | もともとは海外にしか棲んでいなかった雑食のバス。 |
| バックラッシュ | キャスティングミスで、リールに糸がからまること。 |
| フッキング | ルアーの鋭い針を魚の口にくい込ませること。 |
| ブルーギル | バスのいる湖や沼によくいる魚で、けっこう釣れやすい。 |
| リトリーブ | ルアーを生きた餌のように動かし、魚を誘いだす行為。 |
| ルアー | 擬似餌のこと。生きている魚に似せているものが多い。 |

### スーパーブラックバスポケット3 関連ゲームソフトウェア

#### ザ・ブラックバス
HOT-B/1987年2月6日発売
価格4,500円
ファミリーコンピューター

←水中は横スクロール画面。キミは大物バスを釣れるか？

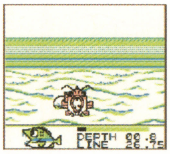
元祖バス釣りゲーム。隠しキャラクターの人魚なんかも釣れてしまう。ファミコン版では『ザ・ブラックバスII』も発売されたぞ。

#### スーパーブラックバス
HOT-B/1992年12月23日発売
価格9,800円
スーパーファミコン

←リアルな描写が本格的な雰囲気を醸し出してくれる。

『ザ・ブラックバス』が、リアルな描写になって新登場。このシリーズは、スーパーファミコンで3タイトル発売されているぞ。

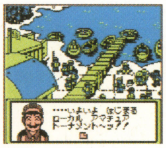
#### ハイパーブラックバス'95
スターフィッシュ/1995年10月20日発売
価格4,500円
ゲームボーイ



←擬似3Dの演出が水中でのファイトを盛り上げてくれるぞ。

バスフィッシングがGBで手軽に楽しめてしまうゲーム。しかし内容は本格的。ルアーの細かい動きでバスを釣り上げるのだッ!!

#### スーパーブラックバスポケット
スターフィッシュ/1996年12月28日発売
価格4,980円
ゲームボーイ


←トーナメントに参加し、自分の釣りの腕を試してみよう。

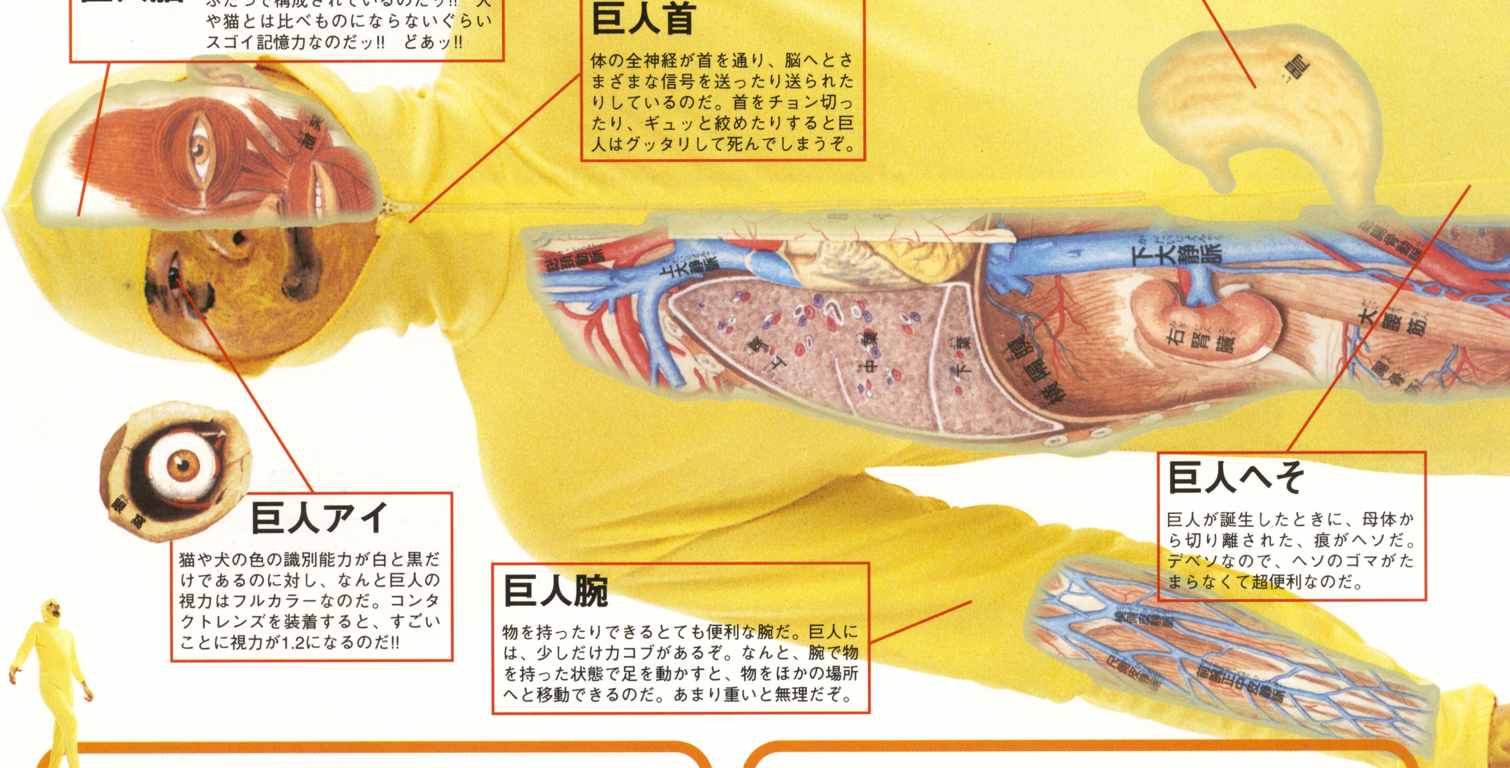
スターフィッシュのGB釣りゲーム第2弾。釣りのノウハウを親切に説明してくれる。釣りのシーンは、見やすいトップビュー型だ。

©1987 1992 HOT-B ©1995 1996 STARFISH iNC.

今月の読者ページクローズアップ

# この秋 巨人ルックが熱い!

**ついに12月1日に発売される64DD用ソフト『巨人のドシン1』（と、この記事は無関係）!! 巨人といえば長嶋だ。それはいいとして、今年の秋は巨人が超流行るぞ!! もちろん根拠などない!! そんなのあってたまるかー!! っつーわけで今回のクローズアップは、巨人の秘密に迫るぜェー!!**




### 巨人胃

植物のように光合成ができない巨人にとって、胃はなくてはならないスーパー臓器だ。口から食物を入れ、胃で消化することによって栄養を取り入れるのだ。

### 巨人脳

巨人の脳は、なんと、左脳と右脳のふたつで構成されているのだッ!! 犬や猫とは比べものにならないぐらいスゴイ記憶力なのだッ!! どあッ!!

### 巨人首

体の全神経が首を通り、脳へとさまざまな信号を送ったり送られたりしているのだ。首をチョン切ったり、ギュッと絞めたりすると巨人はグッタリして死んでしまうぞ。

### 巨人へそ

巨人が誕生したときに、母体から切り離された、痕がヘソだ。デベソなので、ヘソのゴマがたまらなくて超便利なのだ。

### 巨人アイ

猫や犬の色の識別能力が白と黒だけであるのに対し、なんと巨人の視力はフルカラーなのだ。コンタクトレンズを装着すると、すごいことに視力が1.2になるのだ!!

### 巨人腕

物を持ったりできるとても便利な腕だ。巨人には、少しだけ力コブがあるぞ。なんと、腕で物を持った状態で足を動かすと、物をほかの場所へと移動できるのだ。あまり重いと無理だぞ。

うそつきはどろぼうのはじまりなんだよ。まじで。

## ウソツキ巨人は誰だこの野郎!

助けて!! この巨人たちの中に、ウソツキがいやがるんだ!! ウソをついてオレたちを惑わそうとするんだよコイツらよ!! よい子の読者たちお願いだ!! この中からウソつき巨人を見つけ出して、しょっぴいておくれ!! ウソツキ巨人が判明したらひどい目に遭わせてやるからな!! 誰が犯人か、巨人犯人係まで報告して!! 締め切りは9月21日だぎょょん!!

お菓子を買ったら120円残ったので、缶のココア飲料でも買おうかなと思っとります。早く飲みたいなぁ～。どんな味がするかなぁ～。甘いのかなぁ……。いろんな甘いの飲みたいにゃあ。

スーファミってマジでレインボー色だぜ!!

べ、べべべ弁当!! 弁当食いてえよよよ、よよ!! お、おらあああ、ああ……、ここ半月ぐ、ぐらい弁当食ってないから胃が……、胃がキリキリすんの。痛いの。

ワタクシは、おっぱいが好きでしてな。いつもいつもおっぱいのことばかり考えておるのですじゃ。おっぱいは神秘的で、とても心が落ち着くのですじゃ。むふ。

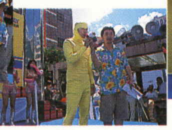
買ってもハドソン!! 爆ボンバーマンスイカ割り大会

## 巨人が乱入!! 白昼の痴態!?

新宿ステーションスクエアで行われたハドソン主催のスイカ割り大会。ハドソン大好きっ子の巨人は、止める係員を強行突破し、強引に出場してしまった!! スイカは割れなかったが、スイカを割る棒を折ることに成功。ハドソンさん、ご迷惑かけました。巨人に来てほしいメーカーさんは、読ペ巨人係まで御一報くだちゃい。必ず迷惑かけます。

スイカ目的の犯行です

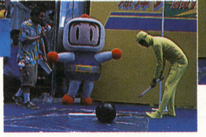
▲お、お、ボクにもスイカ割らせろやぁあ、ああ。ぐふっ。



▼自分のライブだと勘違いをする巨人。とてもバカだ。

◀バッティングのようにスイカを割ろうとする巨人。司会者を困らせる。

▲ビリヤードでスイカを割ろうとする巨人。やはり脳が弱いのか?



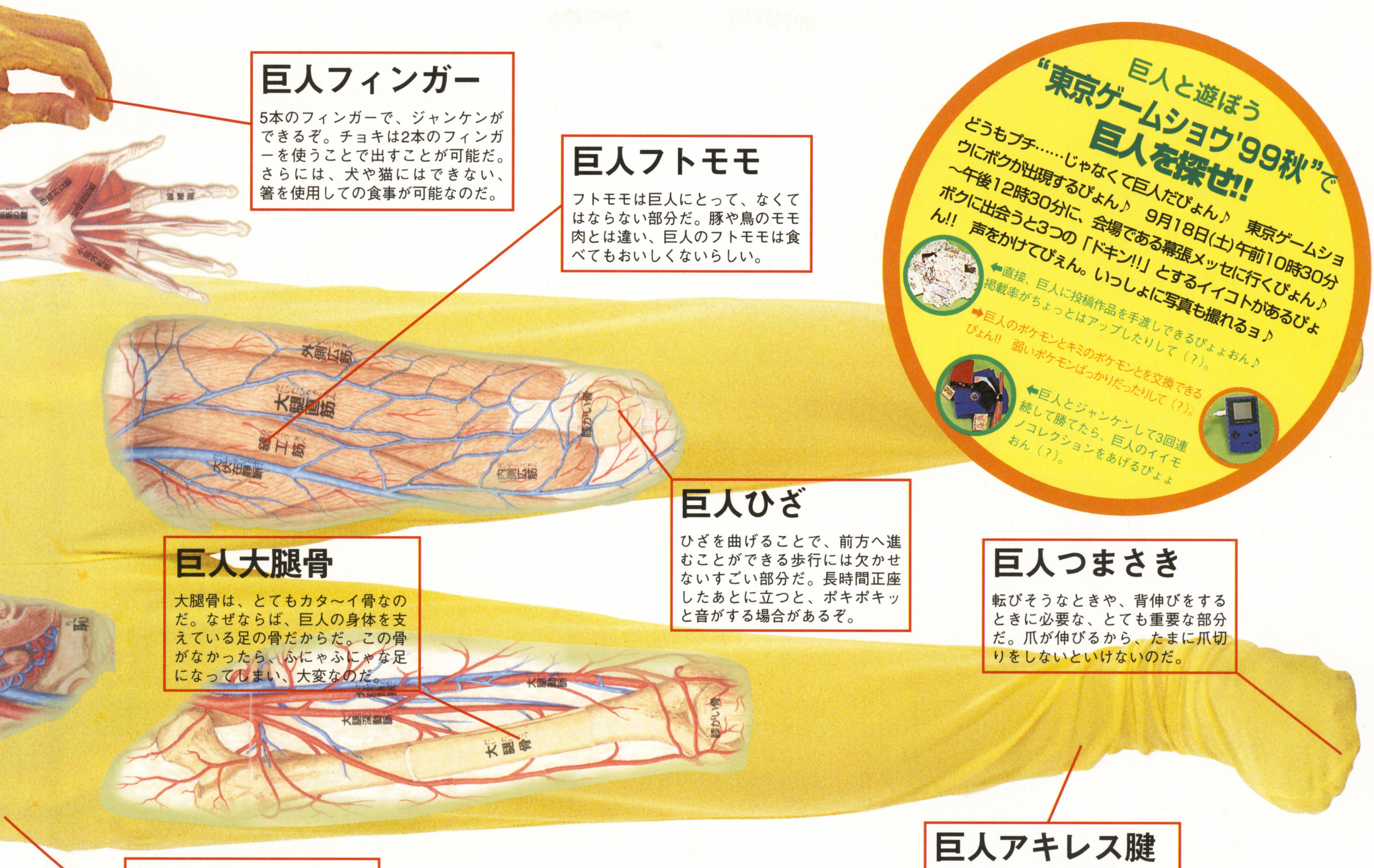
▼ぼきん!! 豆腐を砕くそのパワーで棒を折ってしまった巨人。

お前が好きだ!!

▲興奮した巨人は、ボンバーマンに抱きついた!! スイカやるから帰ってくれ!!

第1回パズル野郎リミックス?トリロジー 当選者発表その2

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 北海道 | 清水健太 | 栃木県 | 平山なか | 茨城県 | 西村徹 | 鳥取県 | 霧島美和子 |
| 福岡県 | 木下智子 | 沖縄県 | 長浜さりな | | | | |



## 巨人フィンガー

5本のフィンガーで、ジャンケンができるぞ。チョキは2本のフィンガーを使うことで出すことが可能だ。さらには、犬や猫にはできない、箸を使用しての食事が可能なのだ。

## 巨人フトモモ

フトモモは巨人にとって、なくてはならない部分だ。豚や鳥のモモ肉とは違い、巨人のフトモモは食べてもおいしくないらしい。

## 巨人ひざ

ひざを曲げることで、前方へ進むことができる歩行には欠かせないすごい部分だ。長時間正座したあとに立つと、ポキポキッと音がする場合があるぞ。

## 巨人大腿骨

大腿骨は、とてもカタ～イ骨なのだ。なぜならば、巨人の身体を支えている足の骨だからだ。この骨がなかったら、ふにゃふにゃな足になってしまい、大変なのだ。

## 巨人つまさき

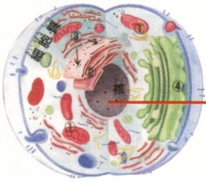
転びそうなときや、背伸びをするときに必要な、とても重要な部分だ。爪が伸びるから、たまに爪切りをしないといけないのだ。

## 巨人アキレス腱

巨人のアキレス腱は、歩行には欠かせない部分のひとつ。チーターよりも遅いが、アリよりは早く走れるぞ。無理をすると切れる。

## 巨人腰

巨人の腰は、背骨と骨盤がつながっている大切な部分なのだ。ここにダメージを与えることで、巨人は立てなくなってしまう。



## 巨人細胞

巨人の細胞は、ミトコンドリアやほか多数の物質で構成されているぞ。この細胞ひとつひとつが集って、巨人の身体が形成されている。

## 巨人と遊ぼう "東京ゲームショウ'99秋"で巨人を探せ!!

どうもプチ……じゃなくて巨人だぴょん♪　東京ゲームショウにボクが出現するぴょん♪　9月18日(土)午前10時30分～午後12時30分に、会場である幕張メッセに行くぴょん♪　ボクに出会うと3つの「ドキン!!」とするイイコトがあるぴょん!!　声をかけてぴぇん。いっしょに写真も撮れるョ♪

←直接、巨人に投稿作品を手渡しできるぴょよおん♪　掲載率がちょっとはアップしたりして（?）。

➡巨人のポケモンとキミのポケモンとを交換できるぴょん!!　弱いポケモンばっかりだったりして（?）。

←巨人とジャンケンして3回連続して勝てたら、巨人のイイモノコレクションをあげるぴょよおん（?）。

秋といえばココア緑茶だ。そんなもんねーっつーの!!　……はい、嘘ゲームアナリストのプチワラです。先日、スターウォーズを観に映画館に行ってきた!! 隣の席に座っていたチビッ子がずっとうまい棒を食っていて、サラミやらチーズやらのニオイを嗅ぎながらアナキン坊やの大活躍を楽しんだぞ!!　うまい棒20本は食っていた!!　どういうことだコリャ!!　今月も読者ページやるのだ!!


**郵便：〒151-8024 アスキー NP ベ○○係**

**宅急便：東京都渋谷区代々木4-33-10 （株）アスキー ファミ通NP編集部 読ベ○○係**

**航空便：ASCII CORPORATION Famitsu NP Publications.dokupe○○kakari.Yoyogi4-33-10 Shibuya-ku.Tokyo Japan**

**E-メール：n64-plus@mi.ascii.co.jp**

**FAX：うちひしがれたのでやめました。**

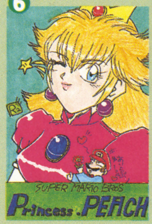

❶

❷

❸


❹


❺


❻ 


❼

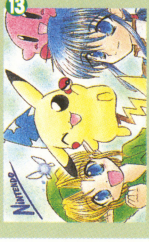

❽


❾

❿

⓫


⓬

⓭ 


❶超かわいいぜ!!　なんとかして仲良くお近付きになりたいものだ!!　なんとかならんかねホントにー!!（鹿児島県　鶴多ノリコ　学生　21歳）❷こりゃピカチュウパンじゃねえだろー。"イモ虫を正面から見たパン"だろう。だから著作権パス!!（埼玉県　ピッケ）❸かわいすぎて悶絶しちゃうよぉ～!!　こんなファニーなガールフレンドいたら最高だニャアー♪（兵庫県　爆食乱舞）❹すげえカッコイイぜこの動物!!　つっぱりチックなところがイカスって感じだ。いくら?　1000円?（徳島県　鳥井淳史　会社員　26歳）❺ま、ま、まいこはんだぁ!!　唇がすげえセクシーじゃんかよぉ～♪　きょ、京都に行きてえよぉ～!!（神奈川県　平本晶子　26歳）❻うおおっ!!　ピーチ姫だ!!　ピンクのドレスなんか着ちゃって、オレ、もうどうなってもいいよぉぉ!!（香川県　禄重ロメオ）❼カエルがキャワイイじゃーん!!　ピンク色のほっぺたをギュギュギュって握りつぶしたいぜーッ!!（鹿児島県　鶴多ノリコ　学生　21歳）❽『マリオゴルフ64』のベビーマリオじゃん!! もぐらいじめんなよぉ!!　仲良くいこうぜ仲良くよぉ!!（京都府　サクランボ　16歳）❾ドリームキャストのシーマンみたいですなぁー。個人的にはシーマンよりウーマンがいいニャ～。（宮崎県　洋平）❿こういうことするヤツ絶対に許せねえよなー!!　ストローが口の中に刺さって痛てえからやめてなー。（富山県　荒くれヨシロー!）⓫コンパイルのカーバンクルってなんなんだろーねぇ。オレは猫科だと思うんだけれど、犬かもなぁ～。（兵庫県　笹間裕）⓬マリオがメルヘンチックなフェイスだぁ。花屋で買ったお花かしらん?　道端で拾ったお花かしらん?（宮城県　ぷぷる～）⓭冗談じゃねえよオイ!!　こんなかわいいピカチュウ見たことねえぜ。マジで感動した。ありがとうッ!!（神奈川県　李遠ときや　16歳）

※プレゼントの発送には、時間がかかるんじゃ。「採用されたのにプレゼントが届かねえじゃねえか、このスットコドッコイがッ!!」という読者ちゃん、もう少しだけ待ってくれんかのう?　痴呆症で発送を忘れているわけじゃないから安心してくだされ。でも、掲載から4ヵ月経っても届かなかったらご連絡ください。すまんのう。ところで飯はまだかい?

# ゲームのハテナ

モンガイカンのゲーム論
坂田克己

## 第3回 ヒットのハテナ(ハードウェア編の3)

**しつこいようだが、先月に引き続きハードウェア（以下ハード）のヒットについて。今月は、プレイステーショ（以下プレステ）がヒットした大きな要因である、広告戦略について検証する。巧みだと言われるその戦略は、いったいどのような内容なのか。また、同業他社の広告戦略とどのような違いがあるのか。そのあたりを、一般的に喧伝されているポイントとは、一味違った視点から分析をすすめたい。さて、これで「プレステヒットのハテナ」がバッチリと解けるはずだ。**

### 戦略の巧みさは今も色褪せない

プレステをヒットに導いた要因の中で、巧みな広告戦略は大きな位置を占めるだろう。ではいったい何がどう巧みだったのだろうか。テレビコマーシャル（以下テレビＣＭ）に絞って検証を進めたい。

一般的に言われていることは、その膨大な出稿量による効果である。商品発売時期に、テレビＣＭを大量投下することによって、消費者の心に商品を深く印象付けた、ということだ。しかし、テレビＣＭの大量投下だけが、プレステの広告戦略で優れているところではない。他のハードを作っている会社だって、商品デビューのときには大々的にテレビＣＭを流している。ソフトにしても、発売日近くになればけっこうな量が投下されているのは、周知の事実だろう。ではなぜ、プレスだけがブレイクしたのだろうか。その戦略の巧みさは素晴らしく、そして、今なお色褪せていない。

### テレビCMにおける機能と効果

本題に移る前に、ちょっと説明。一般的にテレビＣＭを製作する場合、メッセージ・ストラテジーが設定される。これは簡単に言うと「伝えたい内容を明確にする」ことである。

例えば、新しい洗濯機が発売される。その洗濯機は従来のモノよりも、２倍きれいに洗濯物を仕上げ、使用する水の量を５分の１にするという、実に画期的な商品だ。その際のメッセージストラテジーは、次のようになる。

1．洗濯物が２倍美しく仕上がることを目に見えるよう訴求する。

2．水使用量を格段に減らすことによって環境にも配慮したエコロジー商品であることを訴求する。

アバウトに言うとこんな感じだ。実はこれ、提供される機能と得られる効果という構造になっている。これを、実際のテレビＣＭに展開するときに、ごく一般的な商品の場合、得られる効果の部分を演出し、映像にすることによって、訴求したい機能をも理解させるという手法を取る。先ほどの洗濯機だと、

子供：「うわぁー洗濯物、今までよりまぶしいね」
母親：「だって、汚れの落ち方が違うのよ」
子供：「キレイって気持ちいーね」
ナレーション：「汚れ落ち２倍、だからキレイキレイ」

という感じになる（かなり適当）。また、逆のパターンもある。機能面で格段の違いがある商品などに用いる手だ。

ナレーション：「今までの５分の１の水で洗濯ができるなんて、これはニュースです」

という感じかな。このナレーションだけではエコロジーは強調できなかったけれども、水の量を節約できることは訴求できた。このように、テレビＣＭが伝えるメッセージには、その商品の機能や、その商品を使用することによって得られる効果が含まれているのだ。ここまでが、長い前置き。

### さらにもっとすごいポイント

さらに例え話。ちょっと懐かしい、N64の振動パックのテレビＣＭ。広末涼子が「シ・ビ・レ・ル」とやったわけだが、振動パック→コントローラーが震える、ということしか伝わらなかったはずだ。振動パック→コントローラー震える→だから楽しい、の「楽しい」の部分＝効果の訴求がなされていなかったのだ。ハード・ソフト問わず、テレビゲーム関係のテレビＣＭは、ほとんどこの「効果の訴求」が抜けている。テレビゲームという商品は、デモ画面を見せたり、スペックを強調しても、それだけでは、商品を手にすることによって得られる効果は伝わりにくいモノのように思う。ごく一部のマニアにしか解読できないのだ。それを買って楽しいのかという、ごく一般的なゲームファンの疑問に現状のテレビＣＭは、答えていないのである。

そのあたりに気がついているのか、プレステ陣営の上手さは抜群である。あの『みんなのＧＯＬＦ』のテレビＣＭなど、その粋と言える。おっさんたちが自転車に乗って町を駆け抜けている。とても楽しそうだ。友達のおっさんの家に「『みんなのGOLF』しない？」と誘いに行くのだ。そして、単身赴任も楽しいもんだと呟かせる。たったこれだけなのに、とても楽しいゲームを想像させるではないか。

効果を感じさせる映像＝とてつもなく楽しそうな単身赴任のおっさん→みんな楽しいという図式を描くことで、簡単な操作感まで想像させている。老人が出てくるバージョン（チタン製コントローラーのヤツね）にしても、文法的には同じである。そう、プレステ陣営は、そのテレビゲーム、もしくはソフトを手にすることによって得られる効果＝楽しさ、これをテレビＣＭによって、わかりやすく表現し、前面に押し出すことで、より多くの支持を得たのである。

われらが任天堂も、そのあたりに気がついたのか、最近のテレビＣＭではおっさんや家庭を登場させ、同様の手法を取っているように見える。伊武雅刀の『マリオゴルフ６４』などはその典型だ。効果を感じさせる映像＝このゴルフゲームなら家族みんなでやっても楽しい→誰もがターゲットになるゴルフゲームという図式だ。しかし、なにか違う。この違いはとても些細なもので、ちょっとしたトーンの違いなんだろうが、プレステの方が「効いている」気がする。このタイプのテレビＣＭに対する、任天堂の不慣れさも原因なのかもしれない。なんせ、プレステ陣営は熟成が違う。

### 今月も紙数が尽きてしまった

来月は、テレビＣＭで消費者を引きつけたプレステが、店頭でどう差別化したか、そのあたりを中心に考察したい。

イラスト／西小野ゆうこ


坂田克己 プロフィール
流行情報研究所所長。マーケティングプランナー。冷え込んだ消費構造を変化させる起爆剤は、ひょっとすると「次世代ゲーム機」になるのではと考えている。少子化も加速していることだしさ。
e-mail:PXU03745@nifty.ne.jp

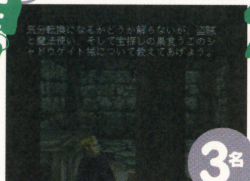
PRESENT
see P.145

# PRESENT for You

本誌記事中の「PRESENT」マークのあるソフトやトイは、このページでプレゼントしちゃいます。応募方法が2通りあるから、よく読んで応募してね。

## アンケートはがきで応募!

**1 シャドウゲイト64**



3名
ケムコ

**2 電車でGO! 64**

1名
タイトー

**3 LODE RUNNER 3-D**

3名
バンプレスト

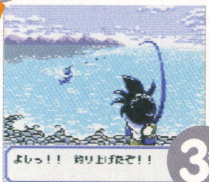
**4 Get' 虫倶楽部 みんなの昆虫大図鑑**

3名
ジャレコ

**5 チョロQ ハイパーカスタマブルGB**

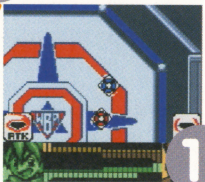
3名
タカラ

**6 釣り先生2**



3名
J・ウイング

**7 ベーゴマバトル ベイブレード**



1名
ハドソン

**8 牧場物語**

3名
パック・イン・ソフト

**9 ポケットルアーボーイ(ストラップ付き)**

3名
キングレコード

今月号のMONTHLY SOFT FILEに掲載したソフトの中から9タイトルをプレゼントしちゃうよ。切手不要のアンケートはがきで応募できるから、みんなドシドシ送ってね。

希望のソフトが決まったら、本誌綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望商品番号、本誌に対するご意見・ご希望を記入のうえ、お送りください（切手は不要です）。

応募締め切り **1999年9月21日(火) 消印有効**

※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

**10「究極の文房具カタログ」**
高畑正幸 著

10名

**11 あんずボー**
港常(ミネツネ)

10名

**12 フィンガーボード** レッズ

10名

## 官製はがきで応募!

**13 (株) データム・ポリスター**
**オウガバトル64 ~Person of Lordly Caliber~**
**サウンドトラック集**

3名

重厚なオーケストラの響き、ドラマティック、かつ繊細なメロディライン。そんなサウンドのクォリティの高さも魅力の『オウガバトル64』のBGMが、全部で122曲も収録された3枚組のCDを3名に。ゲームをプレイして聴けば、壮大なオウガバトルの世界にどっぷりとひたれること間違いなしだ。

**14 メイフラワーゴルフクラブ**
**クラブカバーセット**

『マリオゴルフ』のインタビューを全面的にバックアップしてくれたメイフラワーゴルフクラブさんから、ゴルフクラブカバーのセットを1名に。キミが当てて、お父さんにプレゼントするというのはどうかな?

1名

あて先 〒151-8720 東京都渋谷区代々木4-33-0
(株)アスキー ファミ通NP編集部
ファミ通64+10月号プレゼント係

**1999年9月21日(火) 消印有効** 応募締め切り

※当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

希望の商品が決まったら、官製はがきに住所、氏名、年齢、職業(学年)、電話番号、希望商品番号と商品名、それぞれの記事に対するご意見、ご希望をご記入のうえ、下記のあて先までお送りください。ひとり何通お送りいただいてもけっこうです。

# MONTHLY SOFT FILE

新作ソフトカタログ（7/8～8/13）

さあ夏休みも終わりに近づいてきた。勉強ばかりでどこにもいけなかったキミには、N64の『電車でGO! 64』、GBの『Get'虫倶楽部』や『釣り先生2』、『ポケットルアーボーイ』、『牧場物語GB2』などでレジャー気分を味わおう！

## GAMEBOY

- アザーライフアザードリームスGB
- Get'虫倶楽部 みんなの昆虫大図鑑
- 昆虫博士2
- 三國志 ゲームボーイ版2
- 次世代ベーゴマバトル ベイブレード
- シャドウゲイトリターン
- ジェムジェムモンスター
- JリーグエキサイトステージGB
- スパイアンドスパイ
- チョロQ ハイパーカスタマブルGB
- 釣り先生2
- ドラえもん あるけあるけラビリンス
- 無頼戦士カラー
- 牧場物語GB2
- ポケットファミリーGB2
- ポケットルアーボーイ
- マリオゴルフGB
- メダロット2 カブトバージョン クワガタバージョン
- 遊戯王デュエルモンスターズII 闇界決闘記

## NINTENDO64

- 実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2
- シャドウゲイト64
- 電車でGO! 64
- HYBRID HEAVEN
- Rally'99
- LODE RUNNER 3-D

## NINTENDO POWER

- コラムス
- ピクロスNP Vol.3

## 各アイコンの説明

**ジャンル**
アクション　ロールプレイング　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他

**編集部評価**
ほのぼの　熱い　新感覚　ビックリ　女性にオススメ　じっくり

**機種**
ニンテンドウ64　ゲームボーイ　ニンテンドウパワー

**付加機能N64**
バックアップカートリッジ　コントローラパック対応　振動パック対応　64GBパック対応　メモリー拡張パック対応　音声認識対応

**プレイ人数**
ひとりで遊ぶ　ふたりまで遊べる　3人まで遊べる　4人まで遊べる

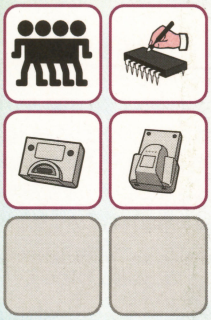
**付加機能GB**
ゲームボーイカラー対応　ゲームボーイカラー専用　バックアップカートリッジ　通信ケーブル対応　赤外線ポート対応　スーパーゲームボーイ対応　ポケットプリンタ対応　振動カートリッジ　64GBパック対応

# 実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2

## リアルで華麗な演出が楽しさを倍増!!

1999年7月29日
7,800円
コナミ
KONAMI

❶間一髪でゴールを守ったぞ!! ヒヤリとする一瞬だ。❷自分の好きなチームを選択して戦うことができるのだ。❸実在する競技場が、とてもリアルに再現されているぞ。❹味方にボールが届くように狙いをさだめてゴールキックをしよう。



**ここに注目!**

個人育成のサクセスは、誰にでも簡単に遊べて、やり込めばやり込むほど奥の深さがわかるゲームです。
(プロデューサー　奥田さん)

©1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED. ©1996 JFA

サッカー中継を観ているようにサッカーゲームを楽しめる『実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー2』。今回は、"クイックフェイント"や"スルーパス"などに加え、ボールを敵選手の股下を通過させる"股抜き"など、より高度なテクニックを使えるようになった。さらに、選手のフォーメーションも細かく設定できるので、深い戦略を練られるぞ。また『パワプロ』でおなじみの"サクセスモード"でオリジナルキャラクターを作る楽しみも増えたのだ。Jリーグのユースクラブに入団した選手に適切なトレーニングメニューを与え育てていこう。チームの監督に認められれば試合に出場、勝利に貢献すれば能力も上がっていく。3年のユース期間を経て、Jリーグへの合否が発表されるというわけ。もちろん、最大4人までの同時プレイも熱い!!

はみだしN64&GB　コナミのホームページでは"ゴールドネット"というメールマガジンの会員を募集中！　ソフト紹介やイベント情報・プレゼントなど盛りだくさんの内容になっている。

# 電車でGO! 64

## 今度の『電車でGO!』は、音声認識でGO!

1999年7月30日
6,800円(ソフトのみ)　6,800円(音声認識システム付き)　TAITO
TAITO

❶制限速度を守らないと、自動的に緊急停止。❷停車駅が近くなったらスピードをおさえよう。❸停車位置に合わせて減速をしていこう。❹細部にわたってとても美しいグラフィックだ。

**ここに注目!**

音声認識は、自分が運転士になったつもりでカッコ良く言ってください。続けて決まると気持ちいいですよ。
(開発担当者)

©TAITO CORP.1996,1999 ALL RIGHTS RESERVED

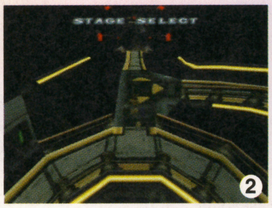
アーケードや他機種で多くの鉄道ファンの心をつかんだ『電車でGO!』シリーズの最新作が、N64に登場!! 運転手となり、目的地へ定時刻に到着するのが目的だが、なんといっても今作の注目すべき点は、画期的な"音声認識システム"。専用のマイクを使用し、「出発進行!!」などの声をタイミングよく出すことでボーナスタイムがもらえるぞ。さらに、『電車でGO!2』よりもステージ数が増えてボリュームアップ。今回運転できる路線は、東北路線秋田新幹線や関東路線山手線など、全部で7路線16区間。走行スピードや天候によってブレーキのタイミングも変わり、とてもリアルに再現されているのだ。停止位置をはみ出したり、急ブレーキ、速度制限の無視はタイムの減点になってしまうから注意しよう。くれぐれも暴走列車にならないようにね。

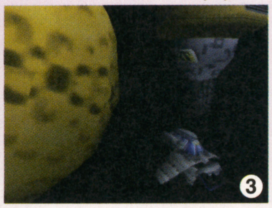
はみだしN64&GB

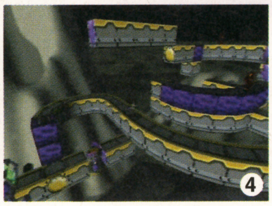
# LODE RUNNER 3-D

## 敵を埋めて埋めて埋めまくるゲーム登場!!

1999年7月30日6,800円
バンプレスト
BANPRESTO





❶とても立体的なステージ構成になっているぞ。❷ステージをセレクトして、遊ぶこともできる。❸とてもリアルな宇宙が描かれているムービーシーンだ。❹じっくり考えないとクリアーが難しいマップもあるのだ。

PRESENT see P.145

**ここに注目！**

すべての表示物を3Dで表現することで、奥行きのあるマップ、自由自在に動かせる視点、2Dにはなかった新しい仕掛けの追加を実現しました。
（開発担当者）

©1983 DOUGLAS E.SMITH ALL RIGHTS RESERVED
©1999 BIG BANG SOFTWARE©BANPRESTO 1999
"LODE RUNNER" IS A TRADEMARK OF DOGLAS E.SMITH AND LICENSED THROUGH T&E SOFT,INC.

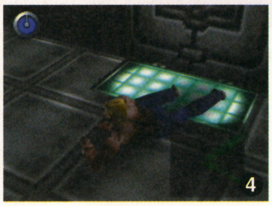
パソコンやファミコンなど多くのハードで愛されてきた『ロードランナー』が、N64で遊べることになった。プレイヤーは、"ロードランナー"を操作して"エンペラーモング"が強奪した金塊を各マップからすべて取り戻さなければならない。今回の『LODE RUNNER 3-D』では、フルポリゴンの3D画面になっているが、穴を掘ってモンスターを落とし埋めるという基本ルールは受け継がれているぞ。ただし、スチームによってロードランナーを上部まで運んでくれる"スチームリフト"など新たな仕掛けも用意されているから、慣れないうちは画面を見て熟考すべし。また、ロードランナーが使う効果的なアイテムとして"バクダン"がある。使用することで広範囲にわたってブロックを破壊したり敵を倒したりできるアイテムなのだ。

はみだしN64&GB　バンプレストのプロデューサー、三浦さんは黒ゴマ、ザクロ、紅芋などを食べて健康管理に勤めている。でも、けっこうおいしいらしい。

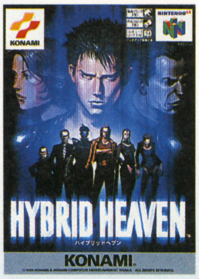
# HYBRID HEAVEN

## 謎の組織を倒し、なくした記憶を取り戻せ!!

1999年8月5日
7,800円
コナミ
KONAMI



❶映画のワンシーンのようにゲームが始まる。❷ディアスの動きをサーチして追尾してくるマシンだ。❸会話をすることで新しい展開に進むことがあるぞ。❹ほふく前進をすれば、攻撃を避けることができる。




**ここに注目！**

アクションとコマンド選択をミックスした斬新なバトルシステムが最大の売りです。また、メモリー拡張パック対応のムービーデモも必見です。
（開発担当者）

©1999 KONAMI & KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT OSAKA ALL RIGHTS RESERVED.

記憶を失ってしまった主人公ディアス。自分はいったい何者なのか？　その謎を追うアクションRPG『HYBRID HEAVEN』。プレイヤーはディアスを操作し、地下要塞を探索して謎を解くのだ。すべてフルポリゴンの3D画面で展開するぞ。クローン女や黒服の男など、多くの敵が行く手を阻んでくる。最初は技をあまり知らないディアスだが、敵から攻撃を受けることで、技を覚えられるのだ。最終的にはキックやパンチ、投げ技など、全88種類もの技をくり出すことが可能。敵を倒せば倒すほどディアスを強くすることができるのだが、そのとき使った技によって、強くなる部分が違うのだ。パンチを使えばパンチ力が強くなるというわけ。強くしたい部位だけを重点的にパワーアップさせていくということができるぞ。最強のディアスに鍛えよう！！

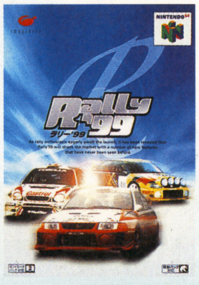
はみだしN64&GB　HYBRID HEAVENを制作したKCE大阪の社内では、好調な野村阪神の話題で盛り上がっているそうだ。

# Rally'99

## N64で本格ラリーゲームが爆走するぞ!!

1999年8月6日
6,800円
イマジニア

❶荒野や熱帯雨林など、さまざまなコースを疾走するぞ。❷ラリーでは、空中ジャンプなどは当たり前。うまく着地できるかな？❸柵やライバルの自動車に接触すると失速してしまう。❹コースの全景を見ることができるのだ。作戦を立ててレースに挑め!!



**ここに注目！**

N64初の実車を使った本格ラリーゲーム。車種も98年度の最新のものを使用。3Dスティックを使った快適なドリフトは他のハードの上をいくこと間違いなし。
（広報担当　星見さん）

©1999 Europress Software Limited,Imagineer Co.,Ltd.And Genki Co.,Ltd VOLKSWAGEN TRADEMARKS,DESIGNPATENTS AND COPYRIGHTS ARE USED WITH THE APPROVAL OF THE OWNER

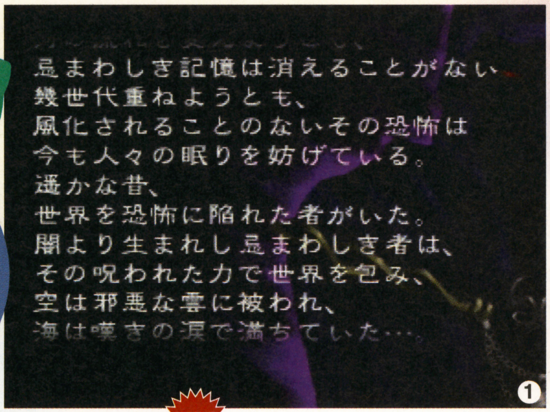
本格的ラリーレースゲーム『Rally'99』が、満を持して発売されたぞ。コースを上位でゴールするほど、高ポイントを得ることができ、最終的に全9コースのポイント合計数をライバルの自動車と競うルールになっている。このゲームは、自動車のフォルムからコース全景にわたって、グラフィックがとてもリアルな作りになっているが、それ以上にシステムがとても本格的だ。走行することでサスペンションやエンジンなどが、ドリフトやライバル車との接触ではタイヤがダメージを受けるのだ。ダメージが蓄積すると、ドライビングが難しくなってしまうぞ。早くゴールすることだけでなく、できるだけダメージを受けずに走ることも重要なポイントになっているわけだ。実際のラリーさながらのこのレースにキミも参戦してみない？

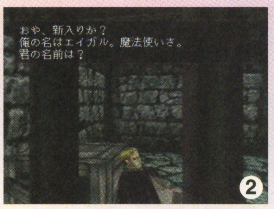
はみだしN64&GB　イマジニアの“フットサル”チームに所属する星見さん。みんな仕事で忙しくて合同練習できないのがつらいところ。

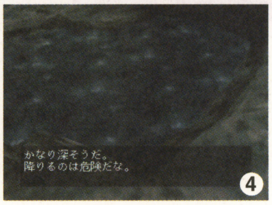
# シャドウゲイト64

## シャドウゲイトがフルポリゴンで登場!!

1999年8月13日 6,980円
ケムコ

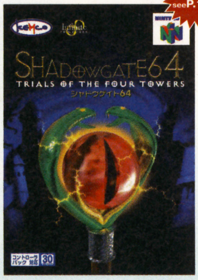





❶シャドウゲイト城にまつわる、おぞましい悪の歴史が語られる。❷隣りの牢獄には、魔法使いが監禁されているようだ。❸ディンは旅をするダークエルフだったが、盗賊に襲われてしまう。❹下水道を抜けていくと、透き通った深い池があった。落ちると即死だぞ。

PRESENT see P.145




**ここに注目！**

ファンタジーの世界を3Dで表現し、N64最高水準グラフィックで臨場感あふれるのアドベンチャーゲームに仕上げました。視点の高低差を利用するなど、新しいシステム導入により謎に幅を持たせ、ボリュームのある内容になっています。（開発担当者）

©1999 KEMCO/IVI/TNS.All rights reserved,Shadowgate64 is a registered trademark of KEMCO/IVI©1999 KEMCO

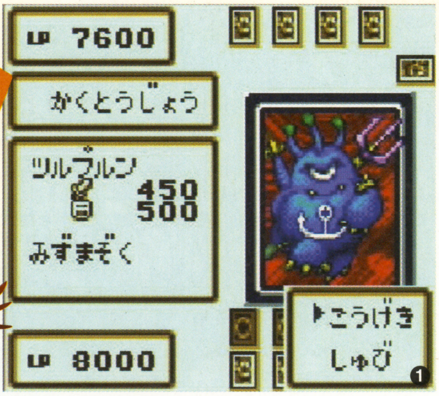
10年もまえにファミコン用ソフトとして発売された『シャドウゲイト』が、N64用ソフトとして帰ってきたぞ。激ムズの難易度はそのままに、フルポリゴンのアドベンチャーゲームとなっての登場なのだ。主人公のディンは、盗賊に襲われ、シャドウゲイト城の牢獄に監禁されてしまった。プレイヤーはディンを操作し、シャドウゲイト城から脱出すべく冒険をするのだ。ゲームは、ディンの視点で展開されるぞ。対象物に接近してAボタンを押すことで、落ちているアイテムを取ったり、人々と会話をしたりできる。ただし、ファミコン版や今回このソフトと同時発売されたGB版同様、ちょっとしたミスが死へと結びつくのだ。少しでも選択を誤るとそこはすでに死の世界、即刻ゲームオーバーだぞ。この難しさ、逆に快感になってしまうかもしれないね！

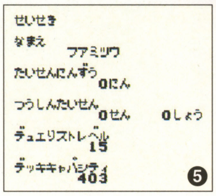
はみだしN64&GB

# 遊戯王デュエルモンスターズII 闇界決闘記

## 今度の遊戯王は、完全カラー対応で登場だ!!

1999年7月8日
4,500円
コナミ
KONAMI






❶カードを場に出したとき、攻撃か守備を選択するのだ。❷完全カラー対応なので、カードのグラフィックがとても美しい。❸同じ人物に5回勝利することで、先に進むことができる。❹勝負に勝つことで、新しいカードを手に入れることができる。❺対戦人数やレベルなど、自分の成績を見ることができるぞ。

**ここに注目！**

なんといってもほかのデュエリストとの対戦が熱い!! いつも『遊戯王DMII』とGBを持ち歩いて、バトルに備えようぜーッ!! 戦いのあとは勝っても負けても握手だ!!
(本誌編集者)

©高橋和希/集英社 ©1999 KONAMI

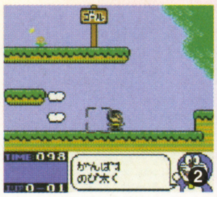
週刊少年ジャンプで大人気の『遊戯王』がGBカラーで登場。カードの種類は700種類、持てるカードは17万5千枚。そして、1ターンで手札を複数枚使えるようになったのが大きなポイント。つまり自分で出したカードをすぐに融合して、"魔法カード"で得意のフィールドに変えるなんてこともできるのだ。魔法カードのほかに"トラップカード"や"儀式カード"が加わりより原作に近づいたぞ。さらにカードに"召喚魔族"という属性がついた。これは属性の優劣で勝負が決まるということ。なんとあの"ブルーアイズ"も"クリボー"に負けてしまうのだ！ 単に強力なカードを出すだけでは勝てないから、戦略性はかなり高い。その分奥が深く、コンピューターとの対戦や他のプレイヤーとの通信対戦も熱いぞ。"通信融合"や"トレード"も充実なのだ。

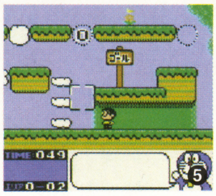
はみだしN64&GB

# ドラえもん あるけあるけラビリンス

## さらわれたしずかちゃんを大救出だ!!

1999年7月23日3,980円
エポック社
EPOCH 株式会社エポック社





❶とても激しい雨の降る日、その事件は発生したのだった!! ❷ちゃんと行き先を指示しないと、ウロウロ迷ってしまって敵にやられてしまうぞ。❸ゲームを進めるにあたってのアドバイスを知ることができる。❹どんな障害物なのか、ドラえもんが説明してくれるぞ。❺ステージを進めていくにつれて、邪魔な障害物が増えていくぞ。

**ここに注目！**

アクションとパズルのほどよいバランスが自信ありです。指が痛くなるほどキーを操作する必要はないですし、GBというハードを考えるとちょうどいいと思います。
(開発担当者)

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日 ©1999 EPOCH CO.,LTD.

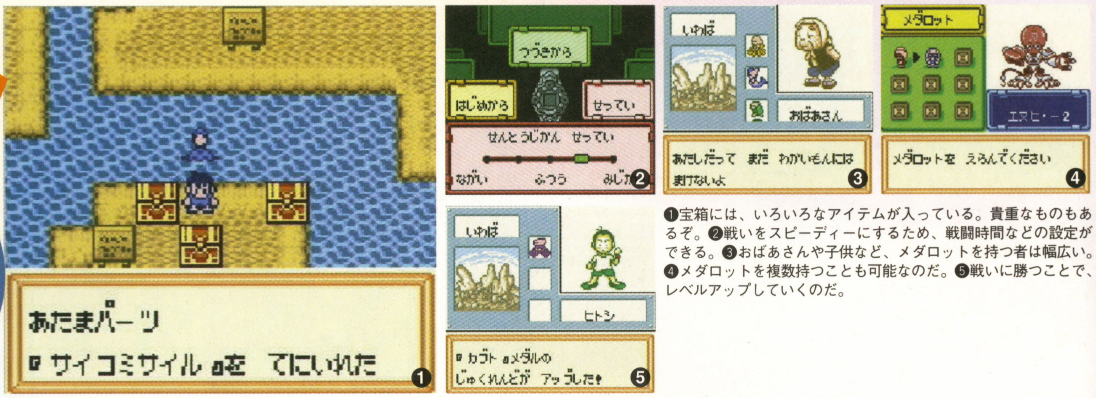
"ドラえもん"の新作ゲームが、アクションパズルゲームとしてGBで発売されたぞ。ひみつ道具の『アラビンのランプ』を使ったのび太。しかしランプから飛び出した魔人が暴走し、しずかちゃんが連れ去られてしまった!! キミは、うまく道を作りながらのび太やスネ夫、ジャイアンたちをゴールまで誘導し、しずかちゃんを助けるのだ。のび太たちは勝手に移動してしまうので、ちゃんと行き先を指示してあげないと雷や敵に触れてしまい、ゲームオーバーになってしまうぞ。画面上には、アイテムが落ちていることがある。拾うと敵を全滅させたり、残り時間が増えたりするぞ。ここでちょっと秘密情報を教えちゃうぞ!! 各ステージにひとつだけ置かれているドラえもんの大好物"ドラヤキ"。これを全部集めるとどうなるかは、がんばって自分の目で確かめよう!!

はみだしN64&GB エポック社の開発部員の間でもペプシの『スター・ウォーズ』フィギュア集めが流行中！

# メダロット2 カブトバージョン

## パーツを組み合わせて最強のメダロットにしよう!!

1999年7月23日
3,980円
イマジニア Imagineer




❶宝箱には、いろいろなアイテムが入っている。貴重なものもあるぞ。❷戦いをスピーディーにするため、戦闘時間などの設定ができる。❸おばあさんや子供など、メダロットを持つ者は幅広い。❹メダロットを複数持つことも可能なのだ。❺戦いに勝つことで、レベルアップしていくのだ。

### ここに注目！

戦闘の戦略性・奥深さ・白熱度はどのRPGにも負けません！　計算上、数億通りものチームの組み方が存在するので、私もいまだに最強のチームが何なのか分からない程です。
（開発担当　河村さん）

©1997/1999 Imagineer Co.,Ltd.
©1997/1999 NATSUME Co.,Ltd

待望の『メダロット』シリーズ新作がついに発売された。ロボット(メダロット)をペットとして飼い、数々のバトルで戦わせるのだ。主人公のイッキは、メダロット大好き少年。彼は、悪事を働く“ロボロボ団”との騒動に偶然巻き込まれていくのだった。この『メダロット2』のソフトには、“カブトバージョン”と“クワガタバージョン”が存在する。どちらもストーリーはまったく同じだが、手に入れる最初のメダロットの種類と敵を倒して獲得するパーツやメダルの種類が違うのだ。キミの好きなバージョンを購入してプレイしよう。手に入れたメダルは、メダロットの脳のようなもので、入れ替えることによって属性が変化するぞ。戦って経験値を得るとメダロットのレベルがアップして、必殺技まで使えるようになるのだ。ガンガン戦って鍛えて、“ロボロボ団”に負けない強さにしよう!!

**はみだしN64&GB** イマジニアの開発、河村さんはヘビメタ好き。でも、ヘビメタが低迷している現在の音楽シーン、ロックの真髄はビジュアル系しかないと断言！

# メダロット2 クワガタバージョン

## キミはどんなメダロットを飼ってみる？

1999年7月23日
3,980円
イマジニア Imagineer

❶多彩な攻撃がアニメーションで表示される。❷フィールドは、ななめ見下ろし型の視点で移動することになる。❸徹底的なチェックがされたのち、メダロットは出荷されるのだ。❹研究所には、さまざまなメダロットが展示されている。❺メダロットのことを詳しく紹介したテレビ番組だ。

### ここに注目！

メダロットといえば、パーツ、メダルの収集、組み替え、友だちの対戦、交換などが特徴ですが、今回はストーリーも非常におもしろいです。
（広報担当　山内さん）

©1997/1999 Imagineer Co.,Ltd.
©1997/1999 NATSUME Co.,Ltd

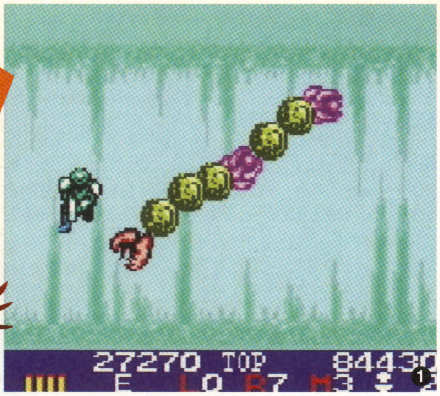
前作から7年後が舞台の『メダロット2』。主人公のイッキは、ロボット（メダロット）とともに、さまざまな事件に巻き込まれていく。メダロットには、さまざまなパーツを装着することができる。敵を倒したり、友だちから通信ケーブルで手に入れたパーツを装着して、能力アップをしていくのだ。“頭”や“右腕”、“左腕”、“脚部”にパーツを装着することが可能。各パーツは、それぞれ持っている能力が違うぞ。たとえば、“頭”は使用回数に制限のある特殊な技の能力に影響し、“右腕”は命中率は高いが威力の小さな攻撃の能力に影響する。ちゃんと考えてパーツを組み合わせないと強くカスタマイズできないぞ。メダロットには男型と女型の2種類のタイプがあり、性別によって装着できるパーツが違うのだ。友だちとの対戦も可能だぞ。誰にも負けない最強のメダロットにしたいね。

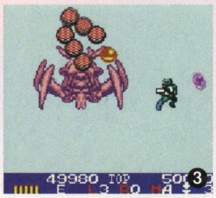
**はみだしN64&GB** メダロットのテレビアニメ（テレビ東京系列、毎週金曜日18時～）のCMの中で隠しメダロットのパスワードを発表中。隠しメダロットは毎月変わるので要チェック！

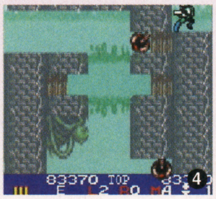
# 無頼戦士カラー

## 全方向攻撃可能!!　熱いシューティングの登場だ!!

1999年7月23日3,980円
キッド
KID Kindle Imagine Develop







❶ヘビのようにすばやい動きでプレイヤーを襲うボス。❷ザコ敵を倒すと、攻撃がパワーアップするアイテムを出すことがあるぞ。❸宝石のように光っている部分を攻撃して倒そう。❹強制スクロールのせいで、壁にはさまれることもあるから注意したい。❺ボムを使うことで、周囲の敵を一掃することができるのだ。

**ここに注目！**

縦横無尽に動く画面で各種武器を使い戦っていこう。10以上のステージ分岐と復帰パターンはマニアをも満足させるはず。
（開発担当者）

©キッド 1999

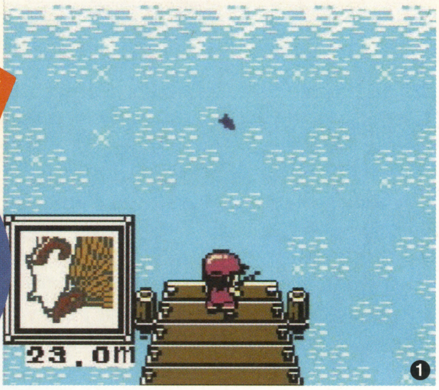
8方向に攻撃ができてしまうシューティングゲーム『無頼戦士』が、GBカラー専用になって帰ってきた。恐ろしい敵の要塞に進入し、すべてを破壊することが目的。要塞にたどり着くまで、密林や海中、基地など、さまざまなステージを通過しなくてはならないのだ。ゲーム画面は強制的にスクロールして（進んで）いく。横スクロールだけではなく、ステージによっては縦にスクロールすることもあり、プレイヤーを楽しませてくれるぞ。敵を破壊すると、攻撃がパワーアップするアイテムを落とすことがある。攻撃方法にはいくつかの種類があり、前方と後方への同時攻撃や、前方に集中した攻撃、全方向に分散した攻撃などさまざまだ。たとえば、後方から敵が多く攻めてくるステージなどでは前方と後方同時攻撃タイプにしておこう。キミは敵の要塞にたどり着き、ボスを倒すことができるかな？

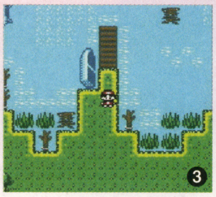
はみだしN64&GB

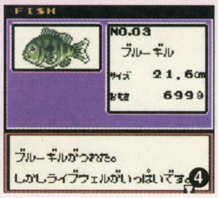
# ポケットルアーボーイ

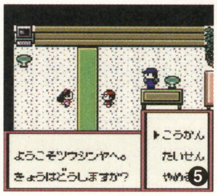
## すべての魚をコレクションできるかな？

1999年7月23日3,980円
キングレコード
KING RECORDS








❶ルアーを生きている虫のように動かして、魚をおびき寄せる。❷いろんなレイクや町に移動しよう。❸釣りたいポイントまで歩き、自由に釣りをすることができるのだ。❹ブラックバスだけでなく、さまざまな魚が棲息している。❺通信ケーブルで友だちとアイテム交換をしよう。

**ここに注目！**

豊富なルアーや魚のコレクションなど、大人から子供まで遊べる釣りゲームに仕上がっています。
（開発担当者）

©1999 KING RECORDS/KAGA TECH

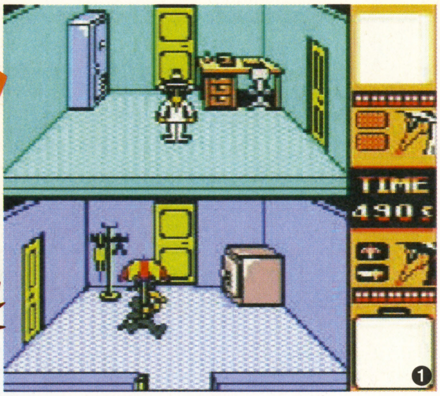
釣りでライバルたちと戦い、釣果を競い合う本格ルアーフィッシングゲーム、『ポケットルアーボーイ』。生きた小魚や虫のような姿をしているルアー（疑似餌）を使用して、どんどん魚を釣っていくのだ。ルアーやロッド（竿）、ライン（糸）の種類は60にもおよぶぞ。最初からプレイヤーが所持している釣り具は、それほどよいものではない。釣り上げた魚をショップに売ることでお金を稼ぎ、ルアーを強化したり、ロッドやラインを購入するのだ。大物の魚を釣り上げるには、それなりの釣り具が必要ということだね。もちろんプレイヤーの腕も必要。こまめにポイントを変えて移動したり、タイミングよくフックしなければいけないのだ。さらに魚の種類によって餌の好みが違うから、魚に合わせてルアーの動きや種類を変えよう。通信ケーブルで友だちと釣り勝負やルアーなどの交換もできるぞ。

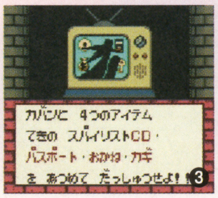
はみだしN64&GB　幻のルアー“フォース”プレゼントキャンペーンをイトーヨーカドーにて開催中。詳しいことはキングレコード（電話03-3945-2577）まで。

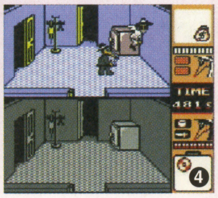
# スパイ アンド スパイ

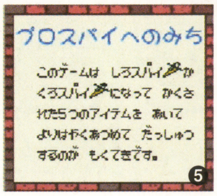
1999年7月23日 3,980円
ケムコ

## スパイがスパイと闘ってスパイするスパイゲーム？

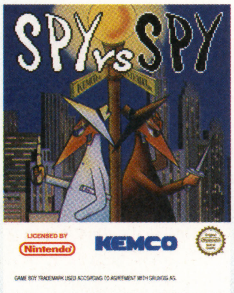







❶ふたつに分割された画面でゲームを進めるのだ。❷4つのうちから好きなステージを選択してゲームを開始しよう。❸ゲームを開始するまえに、何を盗めばいいか指令が届くぞ。❹プレイヤーも敵も攻撃を受けてダメージが蓄積されると死んでしまう。しかし数秒後に復活するぞ。❺ゲームに関しての攻略法を教えてくれるコーナーがある。




### ここに注目！

すべての面をリニューアル。全32面、難易度3段階と、ボリュームアップ。GB初の上下2分割を採用。ライバルの動きを探りつつ、任務遂行のため、バトルを繰り広げよ！通信ケーブルでの対戦は非常に熱いぞ。（開発担当者）

©1999 KEMCO ALL other elements ©1999 E.C.PUBLICATIONS,Inc. MAD MAGAZINE and all related elements are the property of E.C. Publications,Inc TM& ©1999,All rights reserved.

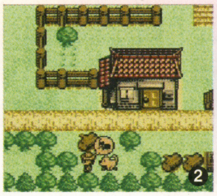
かつてファミコンで発売され、多くのユーザーに人気を博したアクションRPG『スパイ アンド スパイ』がGB用ソフトになったぞ。白スパイか黒スパイを操作し、5つのアイテムを集めて建物から脱出するのが目的だ。ただしそう簡単にはいかないぞ。白スパイを選べば黒スパイが、黒スパイを選べば白スパイが、敵となって出現。キミよりも早くアイテムを集め脱出しようと、邪魔をしてくるぞ。爆弾やバネなどを利用して、罠をしかけて対抗しよう。もちろん敵も罠をしかけてくるけれど、敵がどこに仕掛けたか覚えていれば、傘やペンチなどを使ってはずすことも可能だ。先にアイテムを取られたときは、うまく罠にはめたり、待ち伏せをして鉄パイプやナイフで攻撃して奪い返そう。通信ケーブルを使用すれば、友だちとの対戦もできるぞ!! キミはこのスパイ勝負に勝てるかな？

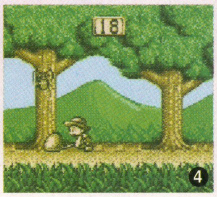
はみだしN64&GB

# 昆虫博士2

1999年7月23日 4,800円
J・ウイング

## 幻の昆虫を求め、少年の夏がはじまる





❶偶然見つけた“セイレイチュウ”は、すぐに少年の前から消えてしまった。❷歩いていると、虫のマークが出ることがある。そこには虫がいるという印だ。❸昆虫についてわからないことがあれば、昆虫博士が教えてくれる。❹タイミングよく振らないと、昆虫はアミに入らないぞ。❺捕らえた昆虫のデータを詳しく知ることができるのだ。

### ここに注目！

昆虫の種類は前作の2倍250匹。また、採集シーンが横スクロールのアクションゲームになるなど、リアルな昆虫採集が楽しめます！（開発担当者）

©J・ウイング

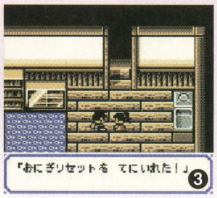
250種類にもおよぶ昆虫を収集できる、虫取りRPG『昆虫博士2』。主人公の少年が偶然見かけた光る不思議な虫、“セイレイチュウ”を捕まえるのが最終目的だ。“カブト虫”や“クワガタ虫”などのみんなに人気のものから、見るだけでも恐ろしい“スズメバチ”まで、たくさんの種類の虫が登場するぞ。プレイヤーはアミを持った少年を操作し、昆虫を捕らえるのだ。地面を歩いていたり空を飛んでいたりと、それぞれ動きかたが違うので、昆虫ごとに工夫が必要だぞ。たとえば、空を飛ぶ“スズメバチ”の場合は、飛んでいる瞬間を狙い、ジャンプをしてアミに入るように捕らえるというわけ。通信ケーブルを使用すれば、友だちと昆虫の交換が可能となる。ひとりでコツコツとアミを振って捕らえているより、多くの種類を採集することができるから、友だちといっしょに遊ぶのがいいかも。

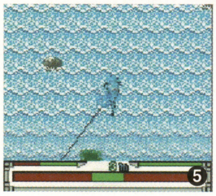
はみだしN64&GB　J・ウイングでは遅刻ゼロ運動を実施中。遅刻したら社員全員に高級アイスを配らなければならない、厳しい罰が。

# 釣り先生2

## 謎の人物と幻の魚の正体とは!?

1999年7月23日4,800円
J・ウイング





❶フナは、比較的簡単に釣れるゲーム序盤に登場する魚だ。❷自然豊かなアングラー諸島のどこかに、幻の魚が存在する。❸毎朝、妹がおにぎりを作ってくれているようだ。❹魚を逃がさず釣ることで、釣り上げているケンジの姿が見れるぞ。❺できるだけラインに負担をかけないように、注意しながらリールを巻こう。

### ここに注目!

小さな池から大海原まで、さまざまな場所で釣りが楽しめる! 他にも白熱のフィッシングシーン、リアルタイム通信対戦バトルなど贅沢な作りです。(開発担当者さん)

©J・ウイング

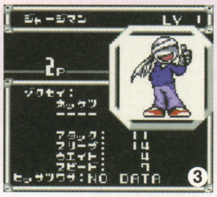
幻の魚が棲んでいるといわれるアングラー諸島を舞台に、ドラマチックな釣りと冒険がくり広げられる『釣り先生2』。主人公は、世界中の魚を釣り上げることが夢の少年、ケンジ。ある日、ケンジは近所の沼で謎の人物と出会い、幻の魚へと導かれていく……。魚とのファイトが熱いこのゲーム。ラインへの負担を示す緑のメーターがあり、それがすべて赤になると魚が逃げてしまうだけではなく、ケンジの体力なども減少してしまうことがあるのだ。一度魚を針に引っかけたのなら、絶対に逃してはいけない真剣勝負ということだね。このゲームは、通信ケーブルを使用しての対戦だけでなく、赤外線通信でルアーなどのアイテムの交換もできるぞ。さらになんと、ポケットプリンタを使うと、いままで釣り上げて図鑑に載せた魚をプリントできてしまうのだ。大物をプリントしよう。

はみだしN64&GB

# 次世代ベーゴマバトルベイブレード

## 新世代のベーゴマ"ベイブレード"でバトろうぜ!!

1999年7月23日3,980円
ハドソン



❶ベイブレードの大会の予選だ。キミは初戦を勝ち抜くことができるかな?❷対戦相手の詳細が、戦闘のまえに表示されるのだ。どう戦うか作戦を練ろう。❸とてもユニークな姿をしたビットだ。このようなビットがたくさん登場するぞ。❹ベイブレードどうしがぶつかると、お互いが強い力で大きくはじき飛ぶのだ。❺ボタン連打でベーゴマに勢いをつけ、強い回転をさせよう。

### ここに注目!

ベーゴマは取るか取られるかの真剣勝負が基本。そしてそれはベイブレードでも同じ。収集、交換、成長、改造、デッキコンボなど次世代のベーゴマバトルはものすごく熱いよ。(開発担当者)

©1999 HUDSON SOFT
©1999 HUDSON SOFT/TAKARA

"ベイブレード"は、ベーゴマタイプのクリスタル。その中に"ビット"と呼ばれる不思議な精霊を封じ込めることで、さまざまな属性や必殺技などの能力を持ったベイブレードとなるのだ。プレイヤーは多くのライバルを倒し、最強の"ベイブレーダー"を目指すのだが、どんなビットを封じ込めているかによって、ベイブレードのパワーや能力が変化してくるぞ。さらに戦いを重ねていくことで、ビットがレベルアップして進化するのだ。バトルは、Bボタンを連打をして勢いをつけることからはじまる。そして、タイミングよく必殺技をくり出して、相手のベーゴマをバトルフィールドからはじきとばすか動きを止めてしまえば勝ちとなるのだ。また、通信ケーブルがあれば、友だちとベーゴマバトルを楽しめるし、GBカラーの赤外線通信を使えばビットの交換なんかもできちゃうのだ。

はみだしN64&GB いまハドソンの開発部内ではネットワークゲームの『Age of Empires』、『DIABLO』、『COMMANDOS』が流行中だ!

# ジェムジェムモンスター

1999年7月30日3,980円
キッド
KID Kindle Imagine Develop

## かわいいモンスターを強く育てよう!!

❶どのような攻撃をするか、4つの選択肢から選ぶのだ。❷とてもかわいいモンスターが生まれたようだ。❸フィールドマップは、いくつかの地区にわかれていてる。❹サモハン道場では、モンスターの育て方などを詳しく教えてくれるぞ。❺ショップでは、さまざまなアイテムを買うことができるぞ。

**ここに注目！**
各GBに専用のイベントを用意しました。なので昔のGBも無駄にはなりません。
(開発担当者)

©キッド 1999

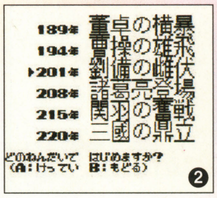
カンヅメから生まれた不思議なモンスターを育てるゲーム『ジェムジェムモンスター』。"ジェムバトル"というモンスターの格闘大会で、"クールジョー"という悪者がルール無用のバトルをするようになった。プレイヤーはモンスターを育てながら、ヤツを倒す手がかり"ジェムのかけら"を6つ集めるのが目的だ。フィールドの移動は、行きたい場所を選択することで目的地に移れる。モンスターを育てる場所は"ポプラの森"、バトルが行われる場所は"バトルアリーナ"と、それぞれ場所によってできることが決まっているぞ。モンスターは、戦いをくり返すことで経験値を得てレベルアップしていく。"ジェムのかけら"を手に入れるには、多くの強敵を倒していかなくてはならない、どんどん戦っていこう。また、通信ケーブルを使って、友だちのモンスターと戦わせることができるぞ。

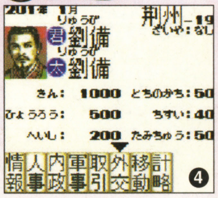
はみだしN64&GB

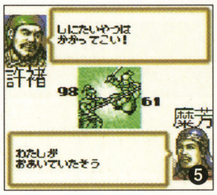
# 三國志ゲームボーイ版2

1999年7月30日4,800円
コーエー
KOEI

## キミのGBで三國志の歴史を刻もう!!






❶41のエリアを統一することで、プレイヤーの勝利となる。❷好きな年代からストーリーを選ぶことができるぞ。❸プレイヤーの分身となる歴史上の人物。それぞれ能力が違うぞ。❹人事や外交など、8つの選択肢から行動を選ぶ。❺味方と敵の武将の顔が表示され、戦闘を盛り上げてくれる。

**ここに注目！**
350人も武将が登場するゲームなんてほかにはないですよ。しかもそれぞれが個性的で、仲間を集めるだけでも楽しめます。目指せ中国統一！
(開発担当者さん)

©1999 KOEI CO.,LTD.

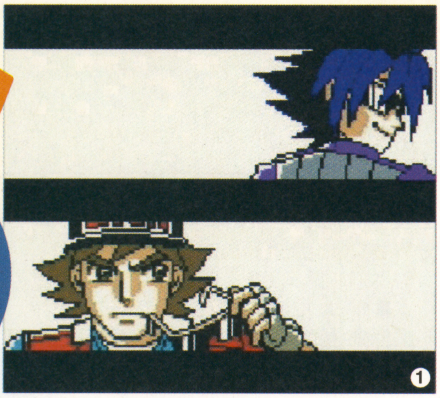
さまざまなハードで発売され、幅広い年齢層に人気のあるコーエーの『三國志』シリーズ。そのGB版第2弾が、カラー対応となって登場。プレイヤーは国の君主となり、中国全土41エリアを支配下にするのが目的だぞ。戦争や外交をすることで領地を拡大していくのだ。ゲームはターン制で、自国の番がまわってくるたびに8つある行動パターンの中からひとつを選んで進めることができる。今作からあらたに加わった"計略"という行動パターンを使えば、敵国にスパイを送り、敵の武将を戦闘中に寝返らせたりなど、謀反を起こらせることができるのだ。登場する武将の数は約350人と、とても豊富。配下の武将の誰に命令するかということが、交渉の成功率や戦闘での展開に大きく関わってくるから、人選はとても大切なのだ。史実通りに時代を追ってプレイするのも楽しいかもしれないね。

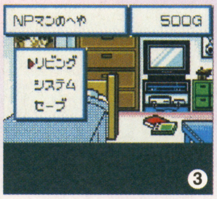
はみだしN64&GB カードゲーム好きにお知らせ！ コーエーから『三國志』をテーマにした本格派カードゲーム『三國志 赤壁対戦』が登場するぞ。

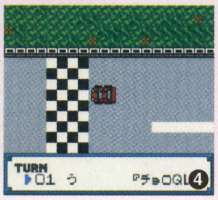
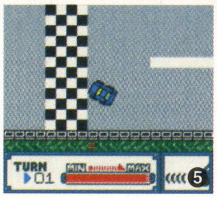
# チョロQハイパーカスタマブルGB

1999年7月30日3,980円
タカラ
TAKARA

## パーツのカスタマイズが楽しいチョロQレース





❶数々のライバルが主人公を待っているぞ。❷フィールドマップはクォータービュー画面になっている。❸自分の部屋に戻ることで、さまざまな設定ができるぞ。❹スタートまえは、実際のレースに負けない緊張感。❺チョロQを走らせるパワーを調整することが可能だ。

### ここに注目！

レースゲームだけどドライビングテクニックはいらない。車は好きだけど、レースゲームは苦手ってキミにもオススメ。（開発担当者）

©TAKARA CO.,LTD.1999

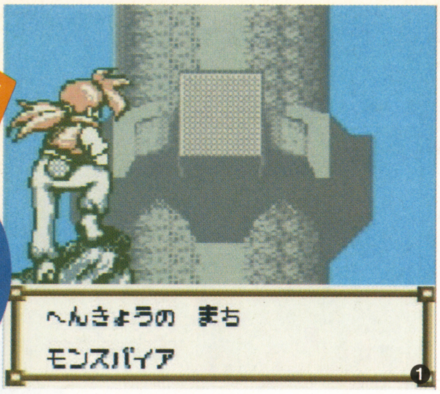
『チョロQハイパーカスタマブルGB』は、チョロQでレースをして勝ち進み、行方不明になった父親を主人公が探す物語。父親の働いていた研究所で見つけた、カスタマイズできるチョロQ。それを片手に主人公は、世界チャンピオンとなるべくレース大会に参加するのだ。チョロQには、エンジンやタイヤ、バンパー、チェーンなどの11ヵ所に対してカスタマイズすることができ、パーツの総数は200以上にものぼる。パーツの組み合わせによって、車体の重さやバランス、加速など、20種類ものパラメーターが変化するぞ。スピードタイプにするもよし、バランスタイプにするもよし、どんなチョロQにするかはキミの自由なのだ。通信ケーブルを使用すると、友だちとチョロQレースで対戦をしたり、パーツの交換もできてしまうぞ。この世界にひとつだけのオリジナルチョロQを作ろう!!

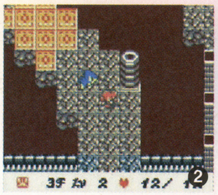
はみだしN64&GB　秋の東京ゲームショウで、『チョロQ ハイパーカスタマブルGB』のゲーム大会、極秘パーツのデータプレゼントを実施予定。ROMとGBを忘れないでね！

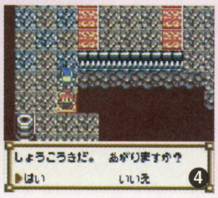
# アザーライフアザードリームスGB

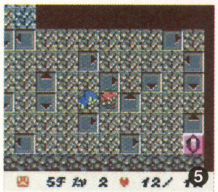
1999年8月5日
4,300円
コナミ
KONAMI

## 魔物のたまごを求め、塔を駆け上れ!!









❶成人になって、塔に挑む許可がおりたコウ。はたして彼を待つ運命とは？❷塔は、複雑な迷路になっているわけではないので、あまり迷うことはないだろう。❸戦闘は、敵と味方が交互に攻撃をするターン制になっている。❹昇降機に乗ることで、上の階へと上ることができるぞ。❺一定の方向にしか進めない床が、コウの行く手を阻む。

### ここに注目！

モンスターの融合は、魔物の種類の組み合わせ以外の条件があります。融合を重ねたり、アイテムを与えたりすることで思わぬ魔物がうまれることもあるかもしれません。（開発担当者）

©1997 1999 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

他機種で好評を得た、人と魔物の世界が舞台のRPG『アザーライフアザードリームス』がついにGB用ソフトとして登場することになったぞ。主人公のコウはかつて父親が挑み、ついに帰ってこなかった魔物の塔へ登ることを決意。塔に眠る魔物のタマゴを求めて旅立つのだ。塔で手に入れたタマゴは、自宅の魔物小屋に複数保存することが可能だぞ。生まれたときから育てれば、魔物をコウに忠実な“使い魔”として仲間にすることができるのだ。塔の上階ほどてごわい敵が待ち受けている。強い使い魔を仲間にしないと、とくに最上階へはたどり着くのは難しい。冒険の途中で強そうな魔物のタマゴを見つけたら、無理をせず、すぐに持ち帰って育てよう。冒険の途中で敵に倒れるとタマゴやアイテムは消えてしまうからだ。より強い使い魔を仲間にしたほうがエンディングへの近道だぞ。

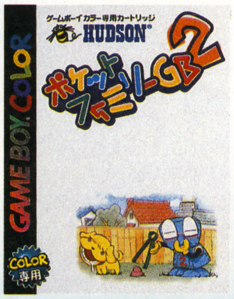
はみだしN64&GB　夏休みに旅行を楽しんできた広報の水嶋さん。なかなか社会復帰できないそうです。

# ポケットファミリーGB2

## おせっかい大家のおせっかいゲーム第2弾

1999年8月6日3,980円
ハドソン
HUDSON

❶家族の家を覗くことで、どんな生活をしているかわかるね。❷時間がたつにつれて、家族の職業や性格が変化するぞ。❸いつのまにか亡くなっていたりもする。ご愁傷様です。❹お見合いがいつもうまくいくとは限らない。つぎの機会には成就させてあげたいね。❺勝手に家族の住む家に侵入できちゃうのだ。




### ここに注目!

ヘンテコなファミリーが合計300種類以上登場します! 思わずハマっちゃうミニゲームも充実。電源を切っていても、アラームで呼び出されるので携帯して遊んでね。(開発担当者)

©1999 HUDSON SOFT

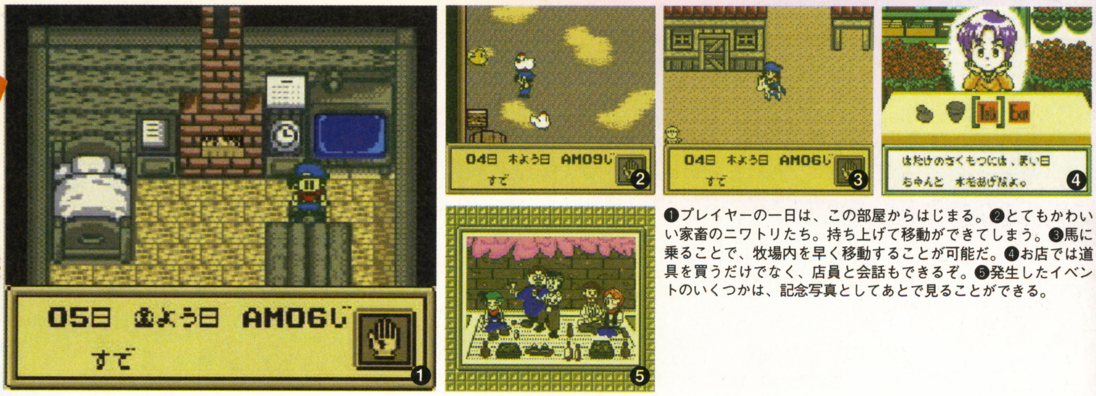
ハドソンの人気GB用ソフト、『ポケットファミリー』シリーズ第2弾。プレイヤーは大家さんとなって、持ち家に住む家族のお世話をするのだ。前作ではひとつだけだった大家の持ち家が4つに増えて、お世話できる家族も4つになったぞ。プレイヤーは、彼らに電話をかけたり、家族どうしを戦わせたりと、さまざまなお世話(大きなお世話かな?)をすることができるぞ。さらに、なぜか生まれた赤ちゃんの名前も決めることができてしまうのだ。「ちょっと大家がそこまでやるの?」って思うけれど、楽しいからいいのだ。お風呂のお湯をちょうどよい温度にするゲームなど、ちょっと笑えるミニゲームも用意されている。赤外線通信を使用すれば、お世話している家族どうしのお見合いやオヤジの交換など、ユニークな遊びもできるぞ。友だちに負けない優等生(?)なオヤジを作ろう!!

はみだしN64&GB

# 牧場物語GB2

## GBでのんびり牧場生活を満喫しよう

1999年8月6日
3,980円
パックインソフト
PACK IN SOFT




❶プレイヤーの一日は、この部屋からはじまる。❷とてもかわいい家畜のニワトリたち。持ち上げて移動ができてしまう。❸馬に乗ることで、牧場内を早く移動することが可能だ。❹お店では道具を買うだけでなく、店員と会話もできるぞ。❺発生したイベントのいくつかは、記念写真としてあとで見ることができる。

PRESENT see P.145

### ここに注目!

前作に比べて裏山など遊べるフィールドが広がり、牛や鶏のほかに羊も飼えるようになりました。日々の生活に疲れている人にも癒し系ゲームとしてオススメです。(開発担当者)

©1999 Victor Interactive Software Inc

ほのぼの牧場生活シミュレーションゲームの『牧場物語』シリーズに、GB版で最新作が登場したぞ。プレイヤーは、荒れ果てた牧場を耕して穀物を栽培し、家畜を飼い、牧場経営をうまく軌道に乗せるのだ。前作よりも牧場が広く、より多くの家畜を飼うことができるようになったぞ。はじめはあまり予算がない状態なので、コツコツと穀物を栽培し、それを売ることで資金を貯めよう。そのお金で牛やニワトリなどの家畜を購入し、さらに資金アップへとつなげるのだ。牧場の経営だけでなく、昆虫や植物の採集、釣りなどのミニゲームなども充実しているぞ。さらにお祭りなどのイベントもあって、いろんな登場人物と交流することができるのだ。そうすることで、新しいイベントが発生することもあるぞ。ちなみに通信ケーブルを使うと、友だちと自分のアイテムを交換することができるのだ。

はみだしN64&GB キャンペーンガールの平山綾ちゃんもハマっている本ソフトのホームページ"綾の牧場物語"も要チェックだ! http://www.aya-bokujo.com/

# マリオゴルフGB

1999年8月10日3,800円
任天堂

## キャラクターをGBで育て、N64で活躍させよう!!

❶画面下のメーターで、ショットの威力を調節できるぞ。❷好きなキャラクターを選択することができる。❸フィールド画面を移動して、プレイしたいホールに行こう。❹うまくフェアウェイにボールを乗せることができるかな？❺グリーンを狙うときは、できるだけカップの近くにボールを落とそう。

**ここに注目！**

GBカラー専用ならではの美しいグラフィック、リアルな弾道、シナリオモードの導入、N64との連動などあげればきりがないほど魅力満載です。ぜひ体験してみてください。（広報室企画部　萩島さん）

©1999 Nintendo/CAMELOT

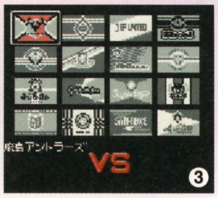
『マリオゴルフ64』発売から2ヶ月。いよいよGBカラー専用として『マリオゴルフGB』が発売されたぞ。プレイヤーは4人のキャラクターの中からひとりを選び、練習生からスタート。さまざまなトーナメントの優勝を目指してがんばるのだ。ホールにはある一定の目標があって、それを達成することによって経験値を得、ゴルファーとしてレベルアップしていくというわけだ。ショットがうまくいかないときは、プレイヤーのショットの腕に対して、適切なアドバイスをしてくれる"ショット診断"などもあるから、コツをどんどん覚えていけるぞ。このゲームは、64GBパックを使用することで『マリオゴルフ64』に育てたキャラクターを転送することが可能。GBで最強のキャラクターに育て、N64で活躍させてあげることができちゃうのだ。キミはどんなキャラクターに育てることができるかな？

はみだしN64&GB　『マリオゴルフGB』のアンケートはがきにお答えいただいた方の中から抽選で"マリオのオリジナルゴルフボール"をプレゼント。

# Jリーグエキサイトステージ GB

1999年8月13日3,980円
エポック社

## キミはゴールを決め、声援の中を走れるか？



❶ゴールをすると、歓声の中を走るデモを見ることができるぞ。❷4つのモードで遊ぶことが可能。❸すべて実在するJリーグのチームが登場する。❹ゴール際の駆け引きは手に汗握るぞ!!❺反則行為をすると、"レッドカード"を出されて退場になってしまう。

**ここに注目！**

GBサッカー最高のソフトです。操作性・スピード感、フォーメーション設定、選手データなどなど自信があります。通信対戦もオススメ。（開発担当者）

©1999 エポック社・小学館プロダクション

エポック社のサッカーゲーム、"エキサイトステージ"シリーズが、GB用ソフトになったぞ。なんといってもこのゲームの魅力は、実際のプロサッカーさながらに緻密な作戦を立てられるところ。フォーメーションを自由自在に設定することで細かい戦略が楽しめるぞ。何度プレイしても飽きない作りになっているのだ。さらに、すべてのJリーグ選手が実名で登場するから、本格的なJリーグサッカーを楽しめてしまうぞ。このゲームは、好きなチームと1試合だけ対戦できる"プレシーズンマッチ"モード、全チームと30試合+チャンピオンシップ試合を対戦して優勝を目指す"リーグ戦"モード、細かいゲームの設定を行う"オプション"モード、通信ケーブルで友だちと対戦をする"通信対戦"モードの、4つのモードがある。キミもGBでリアルなJリーグサッカーを体験してみよう。

はみだしN64&GB

# シャドウゲイトリターン

## ハードなアドベンチャーゲームの登場

1999年8月13日 3,980円
ケムコ
KEMCO

❶ドクロの装飾がなされたシャドウゲイト城の入り口だ。❷ゲームオーバーになってしまうと、セーブしたところから再スタートとなる。❸先に進もうとしたところ、床が崩れ落ちて進めなくなってしまった。❹通路の壁が崩れ、隠し通路を発見したぞ!!❺個室にはさまざまな家具や道具がある。いろいろ調べてみよう。

**ここに注目！**

全世界で好評を得た『シャドウゲイト』の質感を損なうことなく、忠実に再現。ファンタジーの世界を彩るさまざまな要素が最大同時発色51色の画面上で繰り広げられます。アドベンチャーゲームの原点がこの1本に集約されています。（開発担当者）

©1999 KEMCO/IVI

激ムズなアドベンチャーゲームとして話題になったファミコン用ソフト『シャドウゲイト』が、難しさはそのままにGBで発売されたぞ。その難しさが逆にユーザーの心を掴んだこのゲーム、ファンも納得のいく完成度の高い移植になっている。謎の復活をとげた恐ろしい世界の支配者“ワーロック”を倒すためプレイヤーは勇者となり、シャドウゲイト城へと入るのだ。画面にある“しらべる”や“いどう”などのコマンドを選択して、ストーリーを進めていこう。ただし、コマンドを選択していればいいというわけじゃない。うっかり誤った行動をとってしまうと、罠にはまってすぐにゲームオーバーになってしまうのだ。たとえば、たいまつを手に入れる場面では、たいまつの置いてある祭壇に触れると、落し穴に落ちて即死になってしまう。アイテムをひとつ手に入れるにしても一苦労というわけだ。

はみだしN64&GB

# Get'虫倶楽部 みんなの昆虫大図鑑

## 不思議なバグズランドで昆虫採集だ!!

1999年8月13日 4,400円
JALECO
ジャレコ

❶気がつけばしょうへいは、バグズランドに立っていた。❷カミキリムシは、キャベツ畑に多く棲んでいるぞ。❸捕らえたい昆虫がいなかったら移動をしてみよう。❹小川の周囲に草が生い茂っている場所だ。昆虫が潜んでいそうだね。❺バッタはピョンピョン跳ねて、捕らえるのが難しいのだ。

PRESENT see P.145

**ここに注目！**

振動カートリッジ対応なので、例えばセミを捕まえたときの感覚をリアルに感じることができます。
（開発部　三塚さん）

©1999 JALECO LTD.

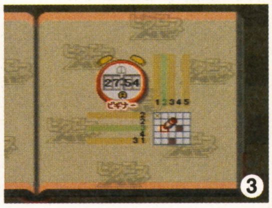
不思議な世界で昆虫を捕まえる昆虫採集ゲーム『Get'虫倶楽部 みんなの昆虫大図鑑』を紹介しよう。主人公の“しょうへい”は、突然“バグズランド”という世界にワープしてしまった。昆虫を捕まえて、図鑑を完成させればもとの世界に戻れることを知り、昆虫採集をすることに。登場する昆虫は約300種類。カブト虫やクワガタ虫はもちろん、危険な毒のある害虫、天然記念物に指定されている珍しい虫たちも登場するぞ。アミやピンセット、素手など、昆虫にあわせてさまざまな方法で捕らえることができるのだ。さらにこのゲームには時間の概念があり同じ場所でも時間によって出現する種類が変化する。つまり、朝にはいなかった昆虫が、夜にはいたりするというわけだ。時間、場所、道具をよく考えて行動しなければ、すべての昆虫を捕らえることは至難の技だぞ。

はみだしN64&GB　イトーヨーカ堂で本ソフトを購入すると特製昆虫下敷きが、ジャスコで購入すると特製のアミがもらえるのだ。

# ピクロスNP Vol.3

## またまたピクロス登場！　眠れぬ夜が続く？

1999年8月1日2,000円
任天堂
Nintendo



❶ピクロスのルールを丁寧に解説してくれる。❷自分のレベルに合わせて難易度を選択し、ゲームをすることが可能だ。❸いちばん簡単な難易度だと、このくらい小さなものになる。楽勝だ。❹やりごたえのあるステージ、キミは解くことができるかな？

Fブロック = 2
Bブロック = 1

**ここに注目！**

パズルに興味のある方なら、ゲーム初心者でもすぐに遊んでいただけます。また今回は、カービィーファンなら要チェックの問題も用意。ぜひチャレンジ！
（広報室企画部　改元さん）


©1995,1999 Nintendo/Jupiter Corp.
©HAL Laboratory,Inc.Nintendo

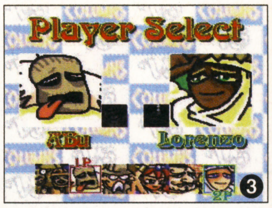

任天堂の定番パズルゲーム『ピクロスNP』シリーズ。その最新作がついにNPで書き換え開始だ!!　パズルのルールはとても簡単。縦と横の数字を手がかりにマスを塗りつぶし、フィールドに隠された絵を浮かび上がらせよう。できるだけ間違わないように塗りつぶしていけば、好得点を得ることができるぞ。ピクロスは初めてという初心者でも簡単に解ける“ビギナー”から、ピクロスフリークも「う～ん」とうなる難しさの“プロフェッショナル”まで、全120問もの問題が楽しめるぞ。ちょっとひとりでは難しいと思ったら、ふたりで協力プレイも可能だ。さらに、ひとつの問題をいっしょに解いて、より多くのマスを塗りつぶしたほうの勝ちとなる“2P対戦”もある。一度やったらヤミツキになるおもしろさは保証つきだぞ!!

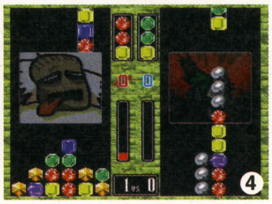
はみだしN64&GB　8月中に『ピクロスNP Vol.3』を書き替えした人には、なんとGBカラーが当たるチャンス！　ソフトの中にある懸賞問題を解いて応募しよう。

# コラムス

## メガドライブの名作がNPで復活だ!!

1999年8月1日
2,000円
メディアファクトリー
MEDIA FACTORY



❶とても鮮やかな宝石が、3つ縦になって落ちてくる。❷選択したキャラクターが、プレイヤーの分身となって戦うのだ。❸友だちとの対戦では、好きなキャラクターを選択して戦うことになる。❹対戦では、宝石を多く消すことで相手に原石を落として邪魔ができるぞ。

Fブロック = 1
Bブロック = 1

**ここに注目！**

ふたり用の対戦モードも今回の売りですが、コラムスの本質はひとり用にあります。NP版では記録もバッチリ残りますのでひたすら限界に挑戦してください。（開発担当者）


©SEGA ENTERPRISES,LTD.,1990 REPROGRAMMED GAME
©Marigul,1999


9年まえ、メガドライブやゲームセンターで人気を博したパズルゲーム『コラムス』が、NPの書き換え専用ソフトとなって帰ってきたぞ。画面上部から3つ縦に並んだ宝石が落ちてくる。宝石の種類は全部で6つ。同じ種類の宝石を縦や横、斜めに3つそろえて消し、ハイスコアを目指していくのだ。メガドライブで発売された内容を忠実に再現した“オリジナル”モードと、友だちやコンピューターと対戦する“バーサス”モード。さらには、キャラクターを選んで、つぎつぎに登場する敵キャラクターと対戦する“ストーリー”モードがあるぞ。また、“オプション”によって、落ちてくる宝石を動物や果実などに変更できる。奥は深いけれど、とても簡単なルールで誰にでも楽しめるぞ。なつかしい人も、はじめて遊ぶ人も、秋の夜長にコラムってみない？

はみだしN64&GB　開発部員のあいだでは某店の特大ハンバーカーがはやっています。中には一食でふたつも食べる人が、しかも1週間に5回も。ムチャしますね！

最新ゲーム情報を映像でたっぷりお届けするメイン特集からゲーム業界のウラ話満載の浜さん・光のちょっといい話まで、ゲームのことならゲームWaveにオマカセ!

ファミ通グループ全面協力

伊集院光

川村ひかる

**毎週水曜日**
**絶賛放映中**

テレビ東京
深夜1:15〜1:45
テレビ大阪
深夜1:45〜2:15
テレビ愛知
深夜12:45〜1:15

# ゲームWave

GameWave

ゲームの情報と頭の悪さは日本一のゲーム情報番組！

提供/セガ・エンタープライゼス/任天堂/メディアファクトリー/他

ファミ通64+ Nintendo powered by ファミ通

## STAFF on

発行人／編集人　浜村弘一
編集長　田原誠司
副編集長　新井創士
デスク　宮川 隆／山本善宣
アートディレクター　村田順一
編集スタッフ　吉村順司／秋山誠／神保憲史／堤俊浩／プチワラ／篠原元貴／中野岳人／渡邉忍／高島 朗
制作スタッフ　松井咲子
ライティング
櫛田理子　ポケモン・シェルター 126
坂田克己　ゲームのハテナ 144
末岡大祐　格闘伝承 86／ファイアーエムブレム 114
杉山淳一　電車でGO! 64 78
高畑正幸　ステーショナリーショーケース 98
谷川俊太郎　巨人のドシン 124
超音速　永田浩章　ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II 28
チョップ　オウガバトル64 54／トライフォースタイムス 132
永井洋一　実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2 70
長谷部勲　特集 NINTENDO SPACE WORLD 16
増田 厚　WIZでござるよニンともカンとも 134
満腹中枢　野口 豊／折原光治　別冊付録 マリオゴルフ64
デザイナー
Art of Think Tank ゾララスト　泉 隆則　ニンテンドウパワープレイングマニュアル 48
ASYL design　特集 NINTENDO SPACE WORLD 16
Ash Graphics　ステーショナリーショーケース Format 98／トライフォースタイムス 132／ゲームのハテナ Format 144
小池 光　格闘伝承 86／MOMTHLY SOFT FILE Format&Icon 146
TGB DESIGN　電車でGO! 64 78
プリグラフィックス　オウガバトル64 54
ブルー　中村 治　パワスポ 130／別冊付録 マリオゴルフ64
プロペラアートワークス　マリオゴルフGB 100／ポケモン・シェルター 126
ペッパーショップ　古賀 学　HOBBY ENGINE Format 92
マッハ55号　小西忠明　実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2 70
MIPO　ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II 28
ライトグラフィックス　能登伸治　WIZでござるよニンともカンとも 134
ララスー・プーポ・ラボ　ナカアラタ／伊藤ヒロコ　巨人のドシン 124
リーウェイスタジオ　岸本治恵　64++ 136／GB++ 140
ロッカ・グラフィカ　真々田稔　ファイアーエムブレム 114
フォトグラフ
今井紀彰　マリオゴルフGB 100
スタジオアトム
イラストレーター
秋山曜子　21世紀のおもちゃ 96
安藤憲司　ゲームボーイ ドラゴンクエストI・II 28
さかたしげゆき　特集 NINTENDO SPACE WORLD 16
鈴木理華　NEXT ISSUE 162
西小野ゆうこ　ゲームのハテナ 144
マッハ55号　矢部弘幸　実況Jリーグ1999 パーフェクトストライカー2 70
モゲレフ・クリエイティブ・システムス　鵜沼安希雄　別冊付録 マリオゴルフ64／マリオゴルフGB 100
スタイリスト　江川美恵　マリオゴルフGB 100
取材協力　メイフラワーゴルフクラブ　マリオゴルフGB 100
制作進行　樽本義之／石倉夕里
広告　増形幸夫／原川朗広／安部寿一／幸 宏樹／高橋利恵／田山麻子
雑誌営業　後藤剛／酒井朋喜／堂前秀隆
製作購買　青木孝道
協力　任天堂株式会社

# NEXT ISSUE

## ファミ通64+ 11月号

アスキー
1999年9月21日発売
定価 490円(税込み)

© ASCII 1999

© 1996, 1999 Nintendo. © 1999 INTELLIGENT SYSTEMS

**次号の特集では、任天堂にまつわるさまざまなものをデータ化してみようと思う。そして待望のランキングページもいよいよスタート。『爆裂無敵バンガイオー』や『スーパーロボット大戦 リンクバトラー』、『GBドラゴンクエストI・II』の解析ページも充実だ。発売直前の『ポケモン』情報も見逃すな！ 次号は付録はお休みで490円！**

## 11月号は 9月21日(火)発売 490円

## ファミ通64+アンケートはがきの書きかた

アンケートはがきの表の部分には、ファミ通64+へのご意見、ご希望などを書いてください。

アンケートはがきの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の⊂⊃を、濃い鉛筆でぬりつぶしてください。⊂⊃からはみ出したり薄かったりすると、機械が読みとれない場合があります。はがきが折れ曲がっていたり汚れていたりしても読みとれなくなりますので、ご注意ください。また、マークシート以外の部分はペンなどで記入していただいてもけっこうです。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

## ファミ通64+ 10月号のアンケートにお答えください

❶ ファミ通64+の9月号でおもしろかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

❷ 逆につまらなかった記事はどれですか？
下記の中から選んでください（いくつでも）。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1 | あそぶのうみそ・糸井重里 | 16 | 21世紀のおもちゃ |
| 2 | 特集：NINTENDO SPACE WORLD '99 | 17 | ステーショナリー・ショーケース |
| 3 | 最新ゲーム：ゲームボーイドラゴンクエストI・II | 18 | 徹底解析：マリオゴルフGB |
| 4 | スーパーロボット大戦64/GB | 19 | 徹底解析：ファイアーエムブレム・トラキア776 |
| 5 | バイオハザード2 | 20 | 巨人のドシン1 |
| 6 | ポケットモンスター金・銀 | 21 | ポケモン☆シェルター |
| 7 | スター・ウォーズ　出撃！ローグ中隊 | 22 | パワスポ |
| 8 | ぐるぐるガラクターズ | 23 | トライフォースタイムス |
| 9 | エクストリームG2 | 24 | WIZでござるよ　ニンともカンとも |
| 10 | ニンテンドウパワープレイングマニュアル | 25 | 64++：ウェーブレース64 |
| 11 | 徹底解析：オウガバトル64 | 26 | GB++：スーパーブラックバスポケット3 |
| 12 | 徹底解析：実況Jリーグ1999パーフェクトストライカー | 27 | 読者ページ |
| 13 | 徹底解析：電車でGO! 64 | 28 | ゲームのハテナ |
| 14 | 徹底解析：格闘伝承 F-CUP MANIAX | 29 | MONTHLY SOFT FILE |
| 15 | HOBBY ENGINE | 30 | 付録：マリオゴルフ64コースガイド3 |

料金受取人払

代々木局承認

5429

差出有効期限
平成13年
3月31日まで
郵便切手は
いりません

郵便はがき

151-8720

(受取人)
東京都渋谷区代々木4-33-10
(株)アスキー

ファミ通NP編集部

ファミ通64+（ロクヨンプラス）10月号係

| フリガナ | | 生年月日 | 性別 | 年齢 |
|---|---|---|---|---|
| お名前 | | 19　年　月　日 | 男・女 | 歳 |
| ご住所 | □□□-□□□□　都道府県 | | | |
| | | | | |
| | | | | |
| ☎（　　　）　— | | 希望するプレゼント番号(p145) | | |

本書に対するご意見・ご感想

**ファミ通64+ 10月号アンケート** エンピツで記入して下さい

## 1 おもしろかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

## 2 つまらなかった記事
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

## 3 学年・職業
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

## 4 持っているゲーム機
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

## 5 N64ゲームの購入数
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

## 6 GBゲームの購入数
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11

## 7 1ヵ月のおこづかい
1 2 3 4 5 6 7 8

## 8 ゲームにかけるお金
1 2 3 4 5 6 7 8

## 9 趣味にかけるお金
1 2 3 4 5 6 7 8

## 10 購読している雑誌
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

## 11 ゲーム以外の趣味
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14

## 12 NPの書き換え
1 2 3 4

## 13 NP書き換え希望のゲーム

## 14 攻略記事希望の旧作ゲーム

**3 学校・学年、または職業を教えてください（ひとつだけ）。**
1.小学校1年以下 2.小学校2年 3.小学校3年 4.小学校4年 5.小学校5年 6.小学校6年 7.中学1年 8.中学2年 9.中学3年 10.高校1年 11.高校2年 12.高校3年 13.浪人生 14.大学・短大生 15.専門学校生 16.会社員 17.自営業 18.専業主婦 19.フリーター 20.その他

**4 あなたが持っているゲーム機を教えてください（いくつでも）。**
1.ニンテンドウ64 2.ゲームボーイカラー 3.ゲームボーイライト 4.ゲームボーイポケット 5.ゲームボーイ 6.スーパーファミコン 7.ファミコン 8.プレイステーション 9.ポケットステーション 10.セガサターン 11.ドリームキャスト 12.ビジュアルメモリ 13.ワンダースワン 14.ネオジオ 15.ネオジオポケット 16.ネオジオポケットカラー

**5 あなたがこの1年間に買ったN64のゲームは何本ですか？**
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

**6 同じく、この1年間に買ったゲームボーイのゲームは何本ですか？**
1.なし 2.1本 3.2本 4.3本 5.4本 6.5本 7.6本 8.7本 9.8本 10.9本 11.10本以上

**7 あなたの1ヵ月のおこづかいはいくらくらいですか？**
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

**8 おこづかいのうち、ゲームにかけるお金はいくらくらいですか？**
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

**9 ゲーム以外の趣味や遊びにかけるお金はいくらくらいですか？**
1.500円以下 2.～1000円 3.～2000円 4.～3000円 5.～5000円 6.～10000円 7.～20000円 8.20001円以上

**10 あなたがいつも読んでいる雑誌を教えてください(いくつでも)。**
1.週刊ファミ通 2.月刊ファミ通ブロス 3.ファミ通PS 4.その他のPS誌 5.ファミ通DC 6.その他のDC誌 7.Vジャンプ 8.電撃NINTENDO64 9.The 64 DREAM 10.ニンテンドウスタジアム 11.週刊少年ジャンプ 12.週刊少年マガジン 13.週刊少年サンデー 14.コロコロコミック 15.コミックボンボン

**11 ゲーム以外の趣味や興味のあることを教えてください（いくつでも）。**
1.スポーツ 2.スポーツ観戦 3.釣り 4.プラモデル・模型 5.カラオケ 6.CD鑑賞 7.アニメ全般 8.映画鑑賞 9.ビデオ鑑賞 10.トレーディングカードゲーム 11.読書 12.パソコン 13.落語 14.その他

**12 あなたはニンテンドウパワーの書き換えシステムを利用したことがありますか？**
1.ない 2.1回だけ 3.2回以上 4.システムをしらなかった

**13 ニンテンドウパワーの書き換えに入れてほしいゲームを教えてください（3つまで）**

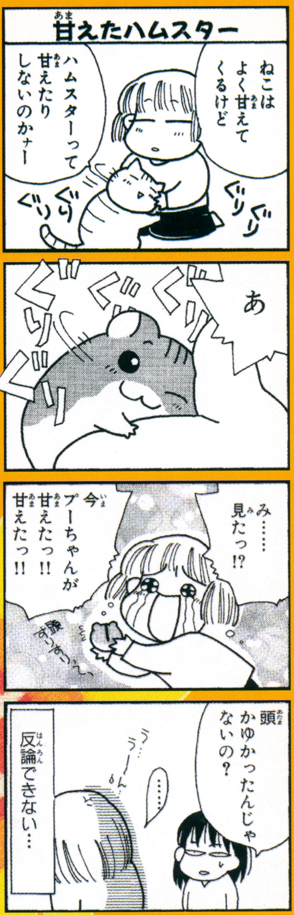
**14 ニンテンドウパワーのゲームで、攻略記事を掲載してほしいものを教えてください（3つまで）**

ご協力ありがとうございました。

GAME BOY COLOR ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
ゲームボーイ＆カラー共通カートリッジ

ジョルダン

# 人気コミックがゲームボーイに！



『ハムスター倶楽部』７巻より
（めで鯛／あおば出版）

10月発売予定
3,980円
（税別・予価）

ハムスター育成シミュレーションゲーム

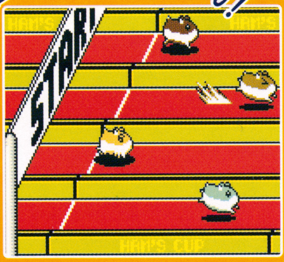
# ハムスター倶楽部

©JORUDAN／NEKOGUMI CO.,LTD.
©めで鯛／あおば出版

どう育てるかはあなた次第！

エサの与え方や調教の仕方で可愛くなったり逞しくなったり

ミニゲームも盛りだくさん！



いろんな競技で賞金を稼いでどんどんハムスターを増やそう

「オラオラ！」出さんかい！

ハムスターの個性的で楽しいアクションがゲームで動くよ

通信ケーブル対応

ポケットプリンタ対応

※画面は開発中のものです。


ジョルダン株式会社
〒169－0073
東京都新宿区百人町2－27－4 第３吉原ビル
TEL：(03) 5389-1738
http://www.nekogumi.co.jp/

コトブキシステム株式会社 〒737-0045 広島県呉市本通2丁目6番3号 TEL 0823-21-3300 http://www.enjoy.ne.jp/~k-kemco/

N と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。ゲームボーイは任天堂の登録商標です。 Licensed by NINTENDO

月刊ファミ通64+(プラス) [1999.10 8/21発売号] ファミ通64+ ロクヨンプラス
●平成11年10月1日発行(毎月1回1日発行) ●第1巻 第4号 通巻4号
●発行所 株式会社アスキー ●発行人/編集人 浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111(大代表)
Nintendo® powered by ファミ通
特別定価 550円 本体524円
T1107855100554
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1999 雑誌 07855-10

月刊ファミ通64＋(プラス)
［1999.10 8/21発売号］
ファミ通64＋ ロクヨン＋プラス

●新作81タイトルを大紹介
●糸井重里インタビュー
●特別付録 マリオゴルフ64 コースガイド③

ASCII